闘うパソコンゲームマガジン

1990年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第8巻 第11号 通巻第72号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1990 11月号 定価530yen



特別攻略付録
[XakII]（サーク）
冒険ガイドブック

ロードス島戦記
ビデオアニメ最新情報

堂々の第1部完結
漂流伝説
クリスタニア

秋の新作・大作13ゲーム
完・全・制・覇
特集 HOW TO WIN

大戦略III'90/銀河英雄伝説II/ランペルール/サイレントメビウス/ウィザードリィV/三國志II/バーズテイル/ヒルズファー/天と地と/ウルティマVほか

C&C Computers and Communications

熱き心の雄

88シリーズに、CD-ROM対応の新作ゲームソフト登場。迫力のサウンドと映画並みのビジュアルで、勇者の飽くなき闘いが繰り広げられる。まさに、大容量を誇るCD-

CD-ROM 歴史シミュレーションゲーム
ランペルール
L'EMPEREUR SLG



近代フランス。コルシカの小島で比類無き闘いの天才が生れた。その名もナポレオン・ボナパルト。一介の司令官から皇帝へとのしあがった彼の戦術が、いま本格的SLGで甦る!

標準価格 9,800円(税別)
12,200円(税別)
(withサウンド・ウェア)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降

■お問い合わせ先
光栄
TEL.044-61-6861(代)



多彩に楽しいゲームソフトが勢揃い!

CD-ROM DIOS RPG
標準価格 9,800円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●CD-ROMドライブが必要です。
●サウンドボードⅡ、
ジョイスティック対応。
■お問い合わせ先
ザインソフト
TEL.0794-31-7453

XakⅡ RPG
標準価格 8,800円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●ジョイスティック対応。
■お問い合わせ先
マイクロキャビン
TEL.0593-51-6482

CD-ROM 大航海時代 SLG
標準価格 9,800円(税別)
12,200円(税別)
(withサウンド・ウェア)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●サウンドボードⅡ対応。
■お問い合わせ先
光栄
TEL.044-61-6861

CD-ROM ドラゴンスレイヤー The Legend of Heroes RPG
標準価格 8,700円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
PC-88VAシリーズ
●ジョイスティック対応。
■お問い合わせ先
日本ファルコム
TEL.0425-27-6501

CD-ROM アルフェイム AVG
標準価格 9,800円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●サウンドボードⅡ対応。
■お問い合わせ先
ザインソフト
TEL.0794-31-7453

CD-ROM DUEL SLG
標準価格 9,700円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
■お問い合わせ先
呉ソフトウェア工房
TEL.048-646-0660

もっと知りたいパソコンのすべて!
最新のハード&ソフトを一挙に展示。
NECパソコンフェア'90

東京	●日時 10月18日木・19日金・20日土(3日間)10:00〜17:00 ●会場 池袋サンシャインシティ コンベンションセンター(センターホールA・B ユニバーサルホール)
大阪	●日時 12月14日金・15日土(2日間)10:00〜17:00 ●会場 インテックス大阪4・5号館
名古屋	●日時 12月21日金・22日土(2日間)10:00〜17:00 ●会場 中小企業振興会館(吹上ホール・ファッション展示場)

NEC

叫びを聞け!

ROMならではの興奮だ。ソフトラインナップの充実で、ますます拡がる88シリーズのリアリスティック・ワンダーランド。みごと征服して凱歌をあげるのは、そう、君だ。



●リアルなステレオサウンド
音楽用CDと同じ再生機能を採用。肉声などのナマの音が楽しめます。しかもFM音源6音、リズム6音、デジタルサンプリング機能、SSG音源3音など充実のサウンドシステム。もちろん、ステレオ出力だから、ゲームサウンドも大迫力です。

●クラス最高のスピードプレイ
8MHzメモリアクセスノーウエイトで、クラス最高の高速処理。大容量のソフトもスピーディな操作が可能です。

●余裕の大容量
CD-ROMは、フロッピィ500枚以上の大容量。大きなプログラムや、文字データ、画像・音データなどが余裕で収められています。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mc

model 1(CD-ROMドライブ別売)本体標準価格……169,000円(税別)
model 2(CD-ROMドライブ標準搭載)本体標準価格…199,000円(税別)
※ディスプレイは別売です

CD-ROM ホラーアドベンチャーゲーム
ミラーズ 夢の血脈
MIRRORS AVG



悪夢に悩まされる、美形のロック・シンガー。彼の行く先々で、必ず起こる殺人事件。事件と悪夢に関係はあるのか? 謎の解明に乗り出した彼に襲いかかる、恐怖の真実!

標準価格 9,800円(税別)
10月中旬発売予定
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●CD-ROMドライブ、サウンドボードⅡ、アナログディスプレイが必要です。

■お問い合わせ先
ソフトスタジオWING
TEL.0975-32-3929(代)

CD-ROM
三國志Ⅱ SLG

標準価格14,800円(税別)
17,200円(税別)
(withサウンド・ウェア)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●サウンドボードⅡ対応。

■お問い合わせ先
光栄
TEL.044-61-6861

HARAKIRI SLG

標準価格 8,700円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●2ドライブ専用
●サウンドボードⅡ、ジョイスティック対応。

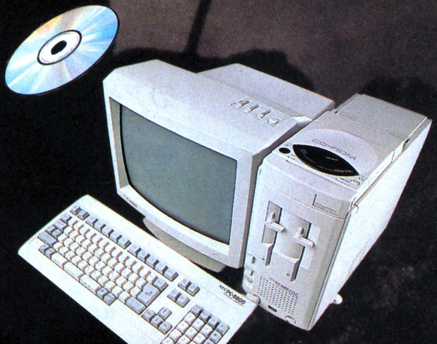
■お問い合わせ先
ゲームアーツ
TEL.03-984-1136

CD-ROM
電子広辞苑 (PC-8800版)

新村出編「広辞苑」第三版(岩波書店)の膨大な情報をCD-ROMに記録 必要な情報が高速で検索できます 見出しによる検索、後方/前方一致、条件検索などが可能です

標準価格38,000円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801MH/MA/MA2/MC
●CD-ROMドライブ、高解像度ディスプレイが必要です。

■お問い合わせ先
日本電気ホームエレクトロニクス
光ディスク市場開発室
TEL.03-5232-6217



※PC-8801MC model 2

RPG ロールフレイングゲーム
AVG アドベンチャーゲーム
SLG シミュレーションゲーム
CD-ROM CD-ROM対応ソフト
フロッピィディスク版ソフト

■本広告は、PC-8800シリーズ用のアプリケーション・ソフトウェア等を紹介したものです 各ソフトウェア商品のお問い合わせは、各提供会社までお願いいたします
■記載内容につきましては、正確を期しておりますが、ご購入の際は必ず各提供会社へ、対応機種・周辺機器・拡張装置等の確認をお願いいたします
■記載の全商品の価格には、消費税は含まれておりません
■画面は、ハメコミ合成です 画面に使用したイラストレーションは、実際の画面とは異なります

〈PC-8800シリーズ パソコン本体の技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします〉 NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(943)9800
受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く) 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください

日本電気グループ

CONTENTS

コンプティーク
11
1990 NOVEMBER Vol.72
発行／角川書店

COVER
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／佐藤恵美子
HAIR＋MAKE／和田明美
MODEL／小川範子

特集

スーパーHow To Win
秋の新作・大作13ゲーム

この秋、世間を騒がす
新作・大作13ゲームを完全制覇し、
プレイヤーとしての頂点を極めるための
How To Win大特集であるっ!!

完・全・制・覇







●小川範子

本誌の表紙最多出場（3回）となった小川範子ちゃん。これもみんなの力強い応援の結果だ。さらに、ドラゴンジムで連載中の『おっこらせ日記』の単行本化も決定！　以前の表紙のエピソードなど、データバンクを見てちょうだい!!



巻頭グラビア
●早坂好恵

10月21日は日本GP（グランプリ）。そこで今月の「ドラゴン解放区」はF1特集だ。やまざき拓の『宇宙皇子』レビューもある。さらに新コラムもスタートだ!!

付録

Xak【サーク】Ⅱ
冒険ガイドブック

マップ付き徹底攻略と番外編・アクションゲーム『フレイ』を大紹介。
さらにプロローグ部分の完全読み切り小説も付いて、
サーク・ワールドをたっぷり見せます、堪能させます。

トップシークレット
テレフォン
(03)221-9999

●コンプティークでは
ゲームのジャンルを
略記することがあります。
RPG：ロールプレイング
SLG：シミュレーション
AVG：アドベンチャー
ACT：アクション
SPT：スポーツ
TBL：テーブル、パズル

ファルコムを口説(くど)いて下さい。

Since 1981

We think about "Originality"
We create the "Quality"

We are FALCOM

Works made in Tokyo

迎合しない。媚びない。 人付き合いが下手かもしれない。 創ってきたものでしか自分を表現できない不器用なところがある。先頭を切るのはどうも苦手だ。自信がつくまで語りたくない。一本気なのでいつも冷たく見られる。

でも、人間嫌いではありません。

どちらかと云うと多くの人とふれあうことが大好き 、おかげでいろいろなコトが出来ました。そんな私達だから、おおっぴらに人を口説くこともありませんでした。

募集でなく参加です。

私達は「スタッフ募集」ではなく、「参加するスタッフ」を求めています。だからあえて"プログラマー募集"とか"グラフィック募集"とか云いません。その人が本当にやりたいことを、おもいっきりやってくれるスタッフの参加を希望しています。

ファルコムの口説き方。

参加する人数や時間の〆切がある訳ではありません。だから、「これならファルコムを口説ける！」と云う自信作を送って下さい。



ファルコム・フェスティバル'90 in Winter

FALCOM FESTIVAL '90 in winter

(O.A.V.イース
「序章」、「ハダルの章」、「トバの章」
をこの日の為に 特別編集)

オリジナル・ビデオ・アニメ「イース」16mm映画上映会

イースファンの君は決して見逃してはならない!!

J.D.K.BANDコンサート

噂のJ.D.K.BANDまたもや登場!!

本邦初!!オリジナル・ゲーム・サントラ・イントロ当てクイズ!

これぐらい出来なきゃファルコム通とは言えないぞ!

杉本理恵ミニミニ・コンサート

イース特製ポスターもれなくプレゼント!

入場無料



11.3 天風会館大ホール 16:00〜18:00
東京都文京区大塚5-40-8 ☎ 03(943)1601〜3
⁜地下鉄・有楽町線護国寺駅下車徒歩1分
バ ス・千石1丁目〜護国寺正門下車(早稲田行)

11.18 エル・シアター 16:00〜18:00
大阪市中央区北浜東3-14 ☎ 06(942)0001 ⁜地下鉄・京阪線天満橋駅西へ7分

11.24 港湾会館 16:00〜18:00
名古屋市港区入船2-1-17 ☎ 052(652)7151 ⁜地下鉄・名城線名古屋港駅下車

入場は無料です。先着800名様に"ファルコム・サウンド・カタログ90"そして入場者全員に"イース・キャラクター特製ポスター"をもれなくプレゼント!!
(会場が満員になり次第、入場を締め切らせていただきます。あらかじめ御了承ください。)

NEW VIDEO

ORIGINAL VIDEO ANIME.

フィーナも登場!最高傑作、遂に発売!豪華特典も魅力だネ。

「イース〜トバの章〜」11月21日発売決定!







サルモンの神殿から少女フィーナを救いだし、ひとときの平和に酔いしれるアドルに襲いかかる次なる試練は いったい何か?

巻末付録 ▶ ミス・リリア・グランプリ J.D.K.バンド・ライブ

イースファン待望「イース〜トバの章〜」、今までの作品とは一線を画す素晴しい作品に仕上っている。もともと一話で完結するシリーズの集合体なので「トバの章」から見るのもオモシロイ!フィーナの登場や特別祭典など盛り沢山の「トバの章」はおもいっきりの自信作だ!

発売 キングレコード 価格4,500円・税込 VHSのみカラー Hi-Fi



今回の「トバの章」のビデオの巻末には、3月26日に新宿ルミネでやった"ファルコム・フェスティバル'90"のJDKバンドのLIVE演奏が入っている。見に行けなかった人にはあの迫力のステージが見れるダブルでうれしい特典だ!

「トバの章」には記録としてファルコムフェスティバル'90(3/26新宿)に於けるJDKバンドのLIVEが入っている!



発売中のシリーズのパッケージ裏面左上のシールを送ると抽選で500名に、セル画がプレゼントされる特典付きだ!



「トバの章」の購入者には、こんなカッコイイポスターがプレゼントされるぞ!

「トバの章」のついでに全部みたいという君に!



O.V.A.「イース〜ハダルの章〜」
発売/キングレコード
価格4,500円・税込
VHSのみカラー/Hi-Fi



O.V.A.「イース〜序章〜」
発売/キングレコード
価格4,500円・税込
VHSのみカラー/Hi-Fi



ファルコム・ベスト・セレクション

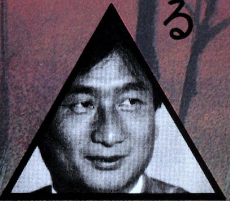
FALCOM BEST SELECTION

PREPRIMER

M-FUJISAWA ; Pre-project

「音の画集」とでも呼んでみたくなる素敵なアルバムだ。

三枝成彰（作曲家）



心暖まるピアノとストリングスの詩（うた）がヨーロッパの風景を浮かび上がらせてくれるあなたの大切な人へ……とっておきのプレゼント!!

プレプリマ

11.5リリース。

KICA-1028　1018　￥3,000（税込）

藤澤　道雄　MICHIO FUJISAWA PROFILE

年少の頃よりピアノを始め、学生時代より作曲を学ぶ。多種多彩な分野で活躍中。「イース」とは、キングレコードO.V.A「イース」第1巻「序章」、第2巻「ハダルの章」、第3巻「トバの章」の音楽を担当。現在作曲のかたわら、東京造形大学、東京総合写真専門学校にて教鞭をとる。

1. ヨーロッパ物語（ドラゴンスレイヤー「街」「城」）
2. クリスマス・プレゼント（戦国ソーサリアンより「帰艦」）
3. ・・・マズルカ（イースより「THE MORNING GROW」）
4. ソネット（ソーサリアンより「オープニング」）
5. バルカロール（イースIIより「APATHETIC STORY」）
6. ハート・トゥ・ベール（イースIIより「TOO FULL WITH LOVE」）
7. （夢）（イースIIIより「いっときの夢」）
8. ウインター・コンチェルト（ピラミッド・ソーサリアンより「Click!Click!」）
9. Preprimer（イースより「PALACE」）

（NOW ON SALE）

1「イース・パーフェクトコレクション」



話題のミュージシャンが多数参加！これはもう「ファルコム・スペシャルBOX・イース版」。これを聴いてから9月5日発売の「イースIIパーコレ」を聴いて欲しい！

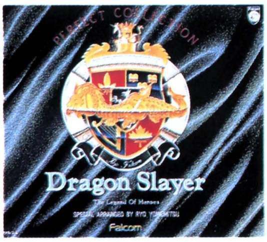
CD KICA-1012～3 2枚組　税込￥3,800

2「イースII・パーフェクトコレクション」



「パーフェクトコレクション、イース」に次ぐ、究極のアレンジアルバム第2弾「パーフェクトコレクション・イースII」が発売。超一流のスタッフによるさまざまなアレンジサウンドがCD2枚に凝縮されたこのアルバム、ファンにとってはヨダレの出そうなシロモノだ

3「ドラスレ・パーフェクトコレクション」

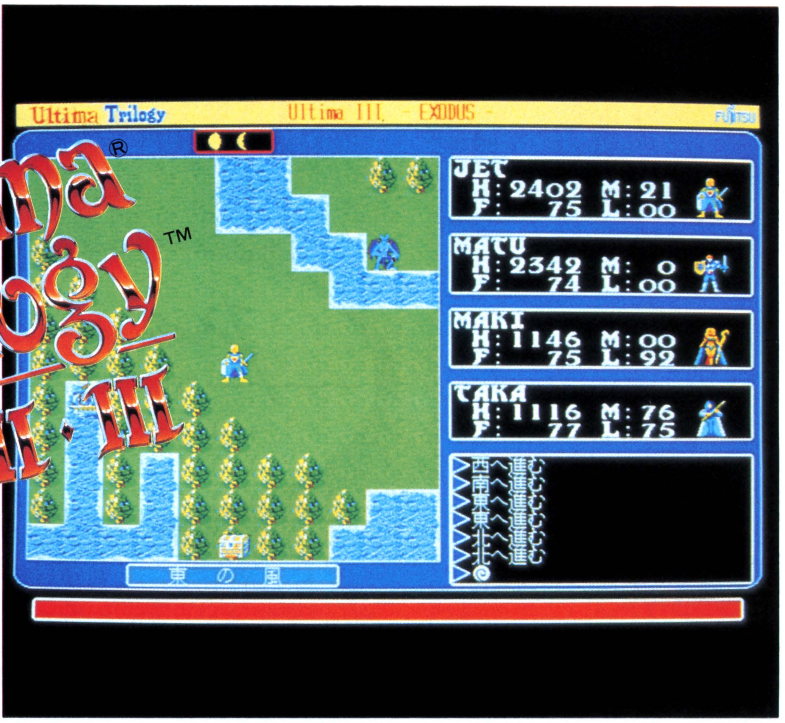


これはすごいぞ！完全版ドラスレ・サウンドだ。オリジナル・サントラ・バージョンと米光亮のズーハーアレンジで聴いているそばからトリ肌モノだぞ！

CD KICA-1003～4 2枚組　税込￥3800

FUJITSU

感動をさきどり。



FMTOWNSソフトコレクション海外編 8

Ultima® Trilogy™
I・II・III

(ウルティマトリロジー I・II・III)

提供価格:¥12,800(税別)
提供会社:富士通(株)
提供時期:10月提供予定

明るくシンプルな2D移動画面。
ウルティマの世界は広い。さあ、探険を始めよう。

あの伝説的名作、ウルティマシリーズ3部作がFM TOWNSでよみがえる。

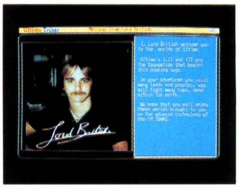
● **第一部**　平和な大地が広がっていたソーサリアの村々は、災厄にみまわれ、どう猛な下等生物の群が人々を襲うようになった。忌まわしい魔法使いモンデインによる第一暗黒期だ。

● **第二部**　モンデインの弟子、魔女ミナクスが成長し、世界は第二暗黒期を迎えた。2111年の大災害で地球は破壊されてしまった。残された道は一つ。時間と空間を旅し、悪の根源を断つことだ。

● **第三部**　モンデインとミナクスとの間で何かが生み出されたことが判明した。それが何か分からぬまま、世界は悪に包まれていった。手掛かりは一隻の廃船の看板に血で書きつけられたEXODUSという文字だけだった。


オリジナルのグラフィックとサウンドによるオープニング画面。冒険に挑む勇者になりきれるかな。


おどろおどろしいBGMが鳴り響く恐怖の地下迷宮。


ご存じロードブリティッシュの声が聞けちゃう。

'90年代は
ハイパーメディア時代

富士通のパソコン
FM TOWNS



モデル2Hセット

〈フロッピィディスクタイプ〉
●モデル1F 本体標準価格¥318,000(税別)
(3.5インチFDD1基、メインメモリ1MB)
●モデル2F 本体標準価格¥378,000(税別)
(3.5インチFDD2基、メインメモリ2MB)
〈ハードディスク内蔵タイプ〉
●モデル1H 本体標準価格¥458,000(税別)
(3.5インチFDD2基、ハードディスク20MB内蔵、メインメモリ1MB)
●モデル2H 本体標準価格¥548,000(税別)
(3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メインメモリ2MB)
※本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

本広告に掲載の商品について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

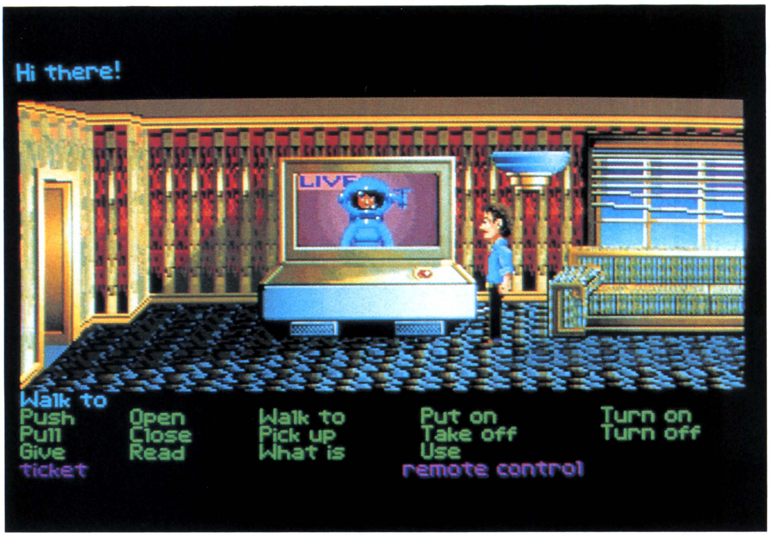
FM TOWNS フリーウェアコレクション No.2

FM TOWNSで動作する200本のフリーウェア(パソコン愛好者が自作した開発ツールやゲームソフト等)をCD-ROM1枚で提供。
全国のFM TOWNSプラザおよび富士通プラザでの提供のほか、通信販売も実施致します。
■通信販売の申し込み方法〔郵便為替にて申込を受付、通信販売を致します〕
●口座番号：東京8-62076
●加入者名：株式会社ハイパーメディア　〒107 東京都港区元赤坂1-7-20　☎(03)408-9661
●費用：2,369円〔本体価格2,300円＋消費税69円〕　※通信欄に、送付先住所、氏名、数量を記入して下さい。

FM TOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10：00AM〜6：00PM　月〜土(祝日を除く)　東京(03)5690-0032　大阪(06)359-1724／●札幌(011)222-5476　●青森(0177)23-3291　●仙台(022)267-5250
●つくば(0298)56-5113　●千葉(0472)22-3117　●東京(03)646-0816　●立川(0425)28-1567　●横浜(045)201-3101　●川崎(044)244-5218　●藤沢(0466)24-6072　●新潟(025)244-8295　●富山(0764)42-6877

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

FM TOWNSの海外ソフト。



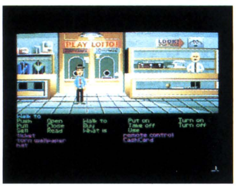
FM TOWNSソフトコレクション海外編[10]

ZAK McKRACKEN

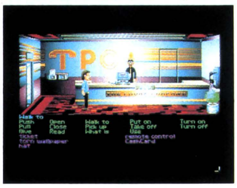
Zak Mckracken
（ザック・マックラッケン）

提供価格：¥8,800（税別）
提供会社：富士通㈱
提供時期：近日提供

ルーカスフィルムが送る、アドベンチャーゲームの傑作。

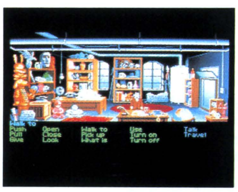


質屋にはザックの旅に役立ちそうなものがいろいろあるぞ。



ザックの家の隣の電話局。さて、宇宙人はどこに?軽ーい気持ちでいろいろ試してみよう。

1997年、地球制覇を企む宇宙人が造りだしたスチュピィディティ・マシーンのおかげで、この世の愚かさかげんは最高潮。スチュピィディティ・マシーンは人間のIQを一桁に減らす恐るべきマシーンだ。宇宙人の野望を阻めるのは、ザック・マックラッケンただひとり。面倒なことに彼は大ぼら記事で有名な「ナショナル・インクイジター」の新聞記者だ。「エイリアン電話局を占拠」のトップ記事を読者たちは信じようとしない。厳しい状況のなかで、ザックは彼を信じる3人の女の子と協力して古代遺跡の謎を解き、スチュピィディティ・マシーンを破壊しなくてはならないのだ。



FM TOWNSソフトコレクション海外編[7]

INDIANA JONES™ and the LAST CRUSADE
THE GRAPHIC ADVENTURE
（インディ・ジョーンズ／最後の聖戦）

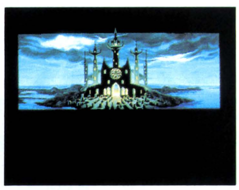
ルーカスフィルム社が総力をあげて制作した、ご存じ同名映画のゲーム化。
提供価格：¥8,800（税別）
提供会社：富士通㈱
※メモリ2MB、キーボード必要



FM TOWNSソフトコレクション海外編[9]

the Manhole™
（ザ・マンホール）

華麗な映像と音楽がおりなすファンタジーランドへ出発しよう。
提供価格：¥8,800（税別）
提供会社：富士通㈱



FM TOWNSソフトコレクション海外編[11]

LOOM（ルーム）

ルーカスフィルムが映画的手法で見せるファンタジーアドベンチャー。
提供価格：未定
提供会社：富士通㈱
提供時期：未定

特報
あの話題ソフト
DRAKKHEN™
近日発売

VINGニューソフトフェア **チャレンジ・ザ・ゲーム大会**
新作ソフト「イメージファイト」「バブルボブル」がいよいよ登場！ 楽しさ倍増、遊びにきてね。

●FM TOWNSプラザ秋葉原 10/21(日) ●富士通プラザ札幌 11/11(日)
●FM TOWNSプラザ大須 10/28(日) ●富士通プラザ福岡 11/18(日)
●FM TOWNSプラザなんば 11/4(日)（詳細は、各プラザにお問い合わせください。）

FM TOWNSプラザ秋葉原 ☎(03)251-2055 FM TOWNSプラザ大須 ☎(052)251-7232 FM TOWNSプラザなんば ☎(06)646-3173 富士通プラザ札幌 ☎(011)222-5466、富士通プラザ福岡 ☎(092)713-0135

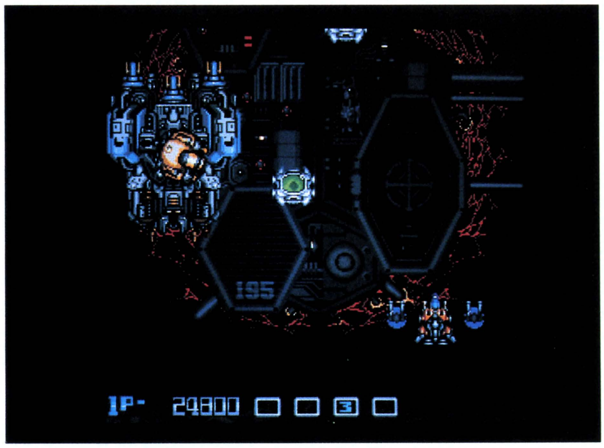
●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(054)252-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759
●山口(0839)25-5453 ●高松(0878)51-8125 ●北九州(093)521-8828 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248 現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、上記にて承ります。

FUJITSU

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

最新!注目! FM TOWNSソフト情報





[メリーゴーランド] The 4th Unit Series

DAPSフルセット搭載!「第4のユニット」シリーズ最新作のアニメーション・アドベンチャーゲーム。

「プロウィン計画」ついに始動。動く!喋る!

連続アニメーションシステム「DAPS」を搭載し、台詞+アニメ+BGM+効果音の平行再生で、途切れのないアニメーションを実現。総動画数2,500枚におよぶダイナミックなアニメーションが全編にわたって展開。ゲームクリア後はDAPSによりストーリーをノンストップ再生。グラフィックはシリーズ最高峰。もちろんメッセージもPCM音声完全対応だ。

提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:データウエスト㈱
提供時期:近日提供

※メモリ2MB必要　※DAPS:Datawest Active Picture System.

[イメージファイト]

ゲームセンターでロングヒットを記録したシューティングゲーム。

シューティングゲームを変えた傑作がついに FM TOWNSで!

縦スクロール・シューティングゲームの傑作、イメージファイトを、FM TOWNSに完全移植。戦闘シミュレーションステージ(イメージファイト)をクリアして、実践ステージ(リアルファイト)を制覇しろ。多種の特殊攻撃パーツや2種類の"ポッド"、スピード可変システムを駆使して人類を敵から救うのだ。

提供価格:¥9,800(予価・税別)
提供会社:(有)ビング
提供時期:11月提供予定

※メモリ2MB必要

©1988 IREM CORP.
©1990 VING



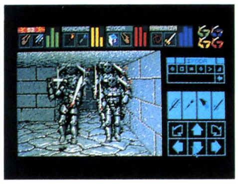
ギャラクシーフォースII
CHALLENGE TO SPACE ADVENTURE.
さあ、宇宙への挑戦だ!
提供価格:¥9,800(税別)
提供会社:㈱CSK総合研究所
提供時期:近日提供
※メモリ2MB必要
©SEGA 1988 REPROGRAMMED GAME ©CRI 1990



大航海時代
夢と冒険とロマンの大航海を描く。
ご存知、KOEIブランドのソフト。
提供価格:¥11,800(税別)
提供会社:㈱光栄
提供時期:近日提供
※メモリ2MB必要
©1990 KOEI CO., LTD.



トンネルズ アンド トロールズ カザンの戦士たち
高度なシナリオ、美しいグラフィックなどRPGの最高峰。
FM TOWNS版で登場!
提供価格:¥9,800(税別)
提供会社:㈱スタークラフト
提供時期:10月提供予定
※メモリ2MB必要



カオスの逆襲(続 ダンジョン・マスター)
あの「Dungeon Master」がパワーアップして帰ってきた。
新たな冒険へ旅立とう!
提供価格:¥9,800(税別)
提供会社:ビクター音楽産業㈱
提供時期:近日提供
※メモリ2MB必要
©1987, 1990 SOFTWARE HEAVEN, INC.
©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

'90年代は ハイパーメディア時代

富士通のパソコン
FM TOWNS



ロードス島戦記の仲間たち

目的はみなそれぞれ違っても、
命をかけて冒険を共にした
仲間たちだ。
このあつい絆は、生涯
変わらないはず………

ファンタジーRPGのロングセラー

ロードス島戦記©
灰色の魔女

原作/安田 均・水野 良
オリジナルキャラクターデザイン
/出渕 裕

■PC-9801VM/UV
■PC-8801VA
■MSX2/MSX2+
標準価格9,800円



パズルやタクティカルゲームのお楽しみパック

ロードス島戦記©
福神漬(ふくじんづけ)

■PC-9801VM/UV
■PC-286/386
■MSX2/MSX2+
標準価格3,800円





ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255
平日の午後1時半から6時の間は、お問い合わせに直接お答えします。
その他の時間と土・日・祝日はまるまる24時間録音できるテープサービスです。

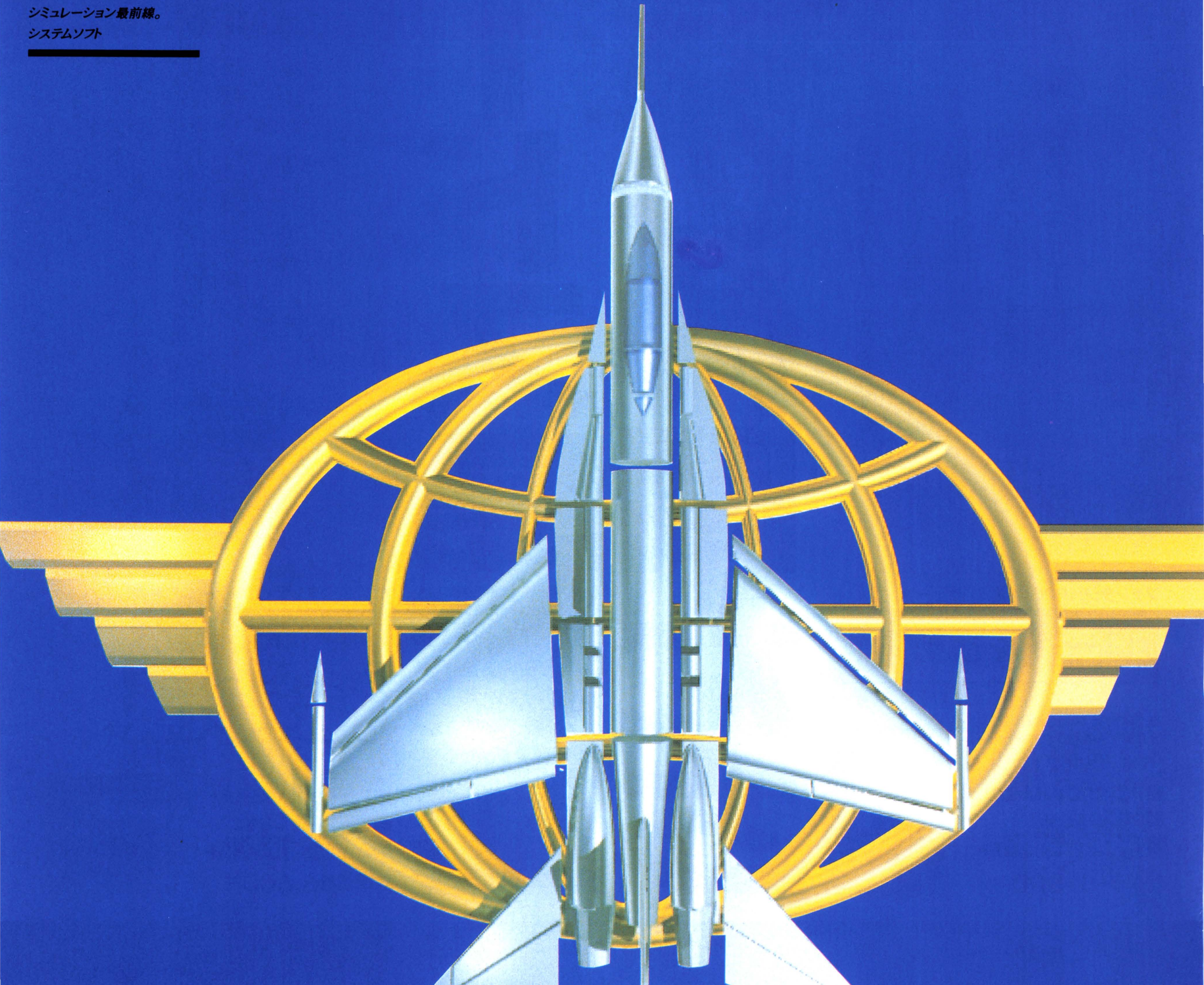
◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。 送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

Strategic
Confrontation

シミュレーション最前線。
システムソフト

栄光のエンブレム。



This war simulation program is not only more detailed but faster and easier to use.
The latest and greatest simulation quality in our great strategy series.
Makes you feel like you're right there in the heat of battle commanding weapons and troops using your exceptional personal skills.
You will use the most advanced strategies to overcome and defeat your enemies.

発売日等の最新情報を下記のとおりテレフォンサービスにてご案内いたしております。どうぞお気軽にご利用ください。

新製品の発売日および内容のご案内は…
テレフォンサービス専用電話 東京：03-326-8710
福岡：092-752-2602

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話 092-752-5262
土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月～金 9:00～12:00 13:00～17:00(祝祭日を除く)

◎総合カタログをご希望の方は請求券をはがきに貼り、住所・年齢・電話番号・使用機種名を明記の上、弊社宛にご送付ください。

大戦略III '90 NINETY

シミュレーションゲームの尖端を走ってきた、大戦略シリーズ開発ノウハウのすべてをここに結集。大戦略IIIの優れた特長を受け継ぎながら、より速く、より強く、そして使いやすく。画期的なシステムとスケールの大きさで、シリーズ最高峰に君臨する「大戦略III '90」がついに完成。この戦いに勝利して、栄光のエンブレムをその手で掴め。

■PC-9801E/F/M/VF/VM/VX/RA/RX/RS
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/N
PC-98DO
■5"-2HD,3.5"-2HD(各3枚組)
●大戦略III'90では別売のNEC製MS-DOSシステム(Ver2.11、Ver3.10、またはVer3.30/A/B)が必要です。
●本製品には、マップエディタは付属しておりません。
●640KB以上のRAMが必要です。
●2ドライブ必要です。
●PC-9801/Uでは動作しません。
●PC-9801E/F/VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
●PC-9801Eでは漢字ROMボードが必要です。
●専用高解像度(640×400ドット)カラーディスプレイをお使いください。
●マウス(バス、シリアル)が使用できます。
●本製品はハードディスクには対応していません。
※MS-DOSは米国Microsoft社の商標です。
※画面は開発中のものです。

近日発売

価格 9,800円



Speedy

MS-DOSベースへの移行により、処理速度が大幅にアップ。さらにデータの全面的な見直し、ディスクアクセスの軽減などによって高速で快適なプレイが可能になりました。

Strong

シリーズ初の戦略アルゴリズムによって、コンピュータが戦場の全容を的確に判断。自部隊の種類、戦況に応じた戦術で、今まで以上に手応えのあるプレイが楽しめます。

Friendly

基本レイアウトの変更とメニューなどの改良により、画面情報が見やすくなりました。また、部隊への命令を作戦命令に一本化し、複雑な操作を大幅に軽減しました。

Great

すべての部隊が一斉に行動するリアルタイムオペレーションをはじめ、マルチスタック、ブラインドモードなど、大戦略IIIの斬新なゲームシステムを受け継いでいます。

より強く、より速く、そして使いやすく。君の大戦略IIIを、90年型にパワーアップ。

大戦略IIIパワーアップキット

近日発売

■5"-2HD,3.5"-2HD(各2枚組)
●大戦略IIIパワーアップキットは同一メディアの「大戦略III」が必要です。
●本製品には、マップエディタは付属しておりません。
●大戦略IIIパワーアップキットでは別売のNEC製MS-DOSシステム(Ver2.11、Ver3.10、またはVer3.30/A/B)が必要です。

価格 5,000円

—祝J&Pテクノランドオープン—

大戦略III'90のデモはいつでもJ&Pテクノランドでご覧いただけます。

■広告の商品は、全国のパソコンショップでお求めになれます。
■通信販売をご希望の場合は、現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記の上、送料を添えて弊社までお申し込みください。表示価格に消費税は含まれておりませんので、価格の3%の消費税も併せてお願いいたします。送料は消費税込みで一律400円です。(送料のみ切手でも可)
■お申し込みから商品がお手許に届くまで、通常、2〜3週間ほどかかります。
■商品に欠陥がある場合を除いて、お届けした商品の返品はご容赦願います。
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30

総合カタログVol.5請求券
コンプティーク11月号
有効期限:1990年11月末



たった一つ真実を伝える
伝説がある。
●Produce & Scenario write／加藤 雅史
●Game Design & Graphic／柳島 秀行
●Graphic／青木 文秀
●Programming／三曽田 明・山田 浩司・永井 勝也
●Sound／新田 忠弘・笹井りゅうじ
●Image Illustration／菊池 通隆
LEVEL 25
EXP
GOLD
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
STAC
Software Technology & Communication
マイクロキャビン
株式会社 マイクロキャビン
INFORMATION DIAL
(0593)53-3611

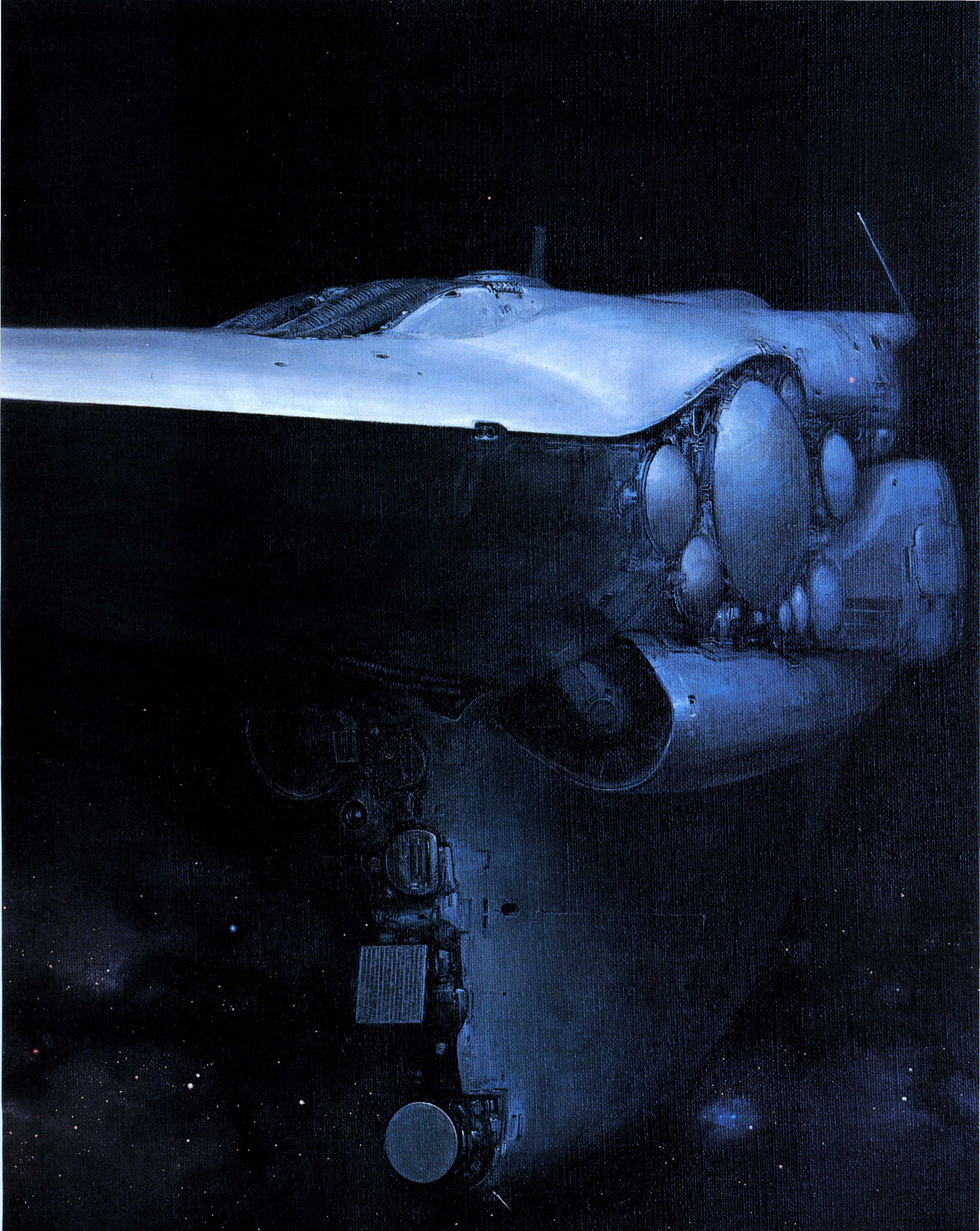


[サーク]
Xak II
© 1989/1990 MICRO CABIN
Rising of The Redmoon
赤き月昇る時、黒き宝を手にする者、真の魔の力を得る。
まだ、神々が世界を統べていた時代、世界はただ一つであった。
そこには様々な種族が栄え、神の絶大な力と尊大な包容力の下に平和な日々を送っていた。
しかし、その繁栄にも限りはあったのか、神々の力は徐々に弱まり、
それに代わって別の邪悪な力を持つ種族が、勢力を延ばしてきた。
妖魔である。妖魔は邪悪な力で"世界"を"歴史"を、そして"運命"を手にしようとしていた。
世界の終りは近いかに見えた。 だが、神々は最後の力を振り絞り、妖魔を退け、
さらに二度とこのようなことのないように世界を3つに分けた。
それが、「人間界サーク」「妖魔界ゼキシス」「妖精界オーシャニティ」であった。
時は流れ、聖暦756年。幾度かの危機を乗り越えて、サークの封印は守られていた。
だが、今ついにその封印が、伝説と共に打ち砕かれようとしている。
Rising of the Redmoon 時は来たれり。
シリーズ第1弾「Xak」好評発売中!
●PC8801SRシリーズ5"2D 7枚組
10月18日新発売! ¥8,800(税別)
菊地通隆のプラスチック製イラストポストカード付
●PC9801VMシリーズ/PC88VA5"2HD 3枚組
●PC9801UVシリーズ3.5"2HD 3枚組
11月2日発売! ¥8,800(税別)
●MSX2 MSX2+ MSX turbo R 3.5"2DD 5枚組
11月発売! ¥8,800(税別) 乞う御期待!
お詫び
■9月21日に発売を予定しておりました「Xak II」PC8801SRシリーズ 5"2D 7枚組は、発売日を10月18日に延期させて頂くことになりました。大変ご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。
M.KIKUCHI

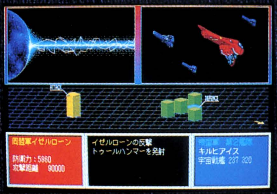


EPSON
PC CLUB
リンドバーグは、遊びが燃料。
新しい才能は、いつも
遊びでつくられる。
どんなにすぐれた素質があっても、放っておいたら芽は出ない。
スーパースターになりたい人も、人間国宝を目指す人も
好奇心いっぱいに遊んでこそ、才能は開花する。
音楽だろうと、アートであろうと、文才だろうと、
遊んでるうちに身についちゃう「PCクラブ」も出たことだ。
ここはやっぱり、始めるしかない。
リンドバーグといますぐTAKE OFF！
98ソフトが使える16ビット。
超おもしろパソコン 新登場。
PC CLUB
●ビジネスPCと同じCPU80286 10MHzを搭載。●話題のゲームがズラリそろった98ソフトがそのまま使える。●カラーCRTで多彩なコンピュータ・グラフィックが自由自在。●サウンド機能を標準装備。コンピュータ・ミュージックも思いのまま。●PCクラブの世界をさらにひろげる拡張スロットを装備。インターフェイスもしっかり充実。
標準価格￥168,000
●エプソンPCシリーズに関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。エプソンPCインフォメーションセンター 東京(03)377-3531 大阪(06)212-8715 名古屋(052)953-9230 ●受付時間/AM9:00〜PM5:30 月曜日〜金曜日(祝日を除く)
エプソン販売株式会社 ●本社:〒151 東京都渋谷区初台1-53-6●ショールーム:新宿NSビル5階 ■支店・営業所:●札幌(011)222-2821●旭川(0166)26-9522●仙台(022)263-3691●秋田(0188)32-4002●酒田(0234)23-8200●大宮(048)644-3400●千葉(0472)25-0984●東京(03)348-6801●東京中央(03)258-4841●立川(0425)27-6168●横浜(045)316-4820●長野(0262)24-7660●松本(0263)36-7251●新潟(025)243-8515●金沢(0762)62-3216●岐阜(0582)65-4130●静岡(0542)51-1061●名古屋(052)962-7001●京都(075)361-7551●大阪(06)397-0900●大阪南(06)212-8700●米子(0859)23-2860●岡山(0862)23-3331●広島(082)240-5411●高松(0878)23-3646●福岡(092)471-0761●鹿児島(0992)54-5088●沖縄(0988)69-3440●特販部(03)377-2201
※カタログをご希望の方は、ハガキに製品名と住所、氏名、年齢、職業、電話番号、雑誌名を明記してお申し込みください。 送付先:〒151 東京都渋谷区初台1-53-6 エプソン販売株式会社 宣伝部 パソコン資料請求係
セイコーエプソン株式会社 ●本社:〒392 長野県諏訪市大和3-3-5


X68000オンリー 完全オリジナルシューティングゲーム
[ナイアス]
NAIOUS
狂った秒針は崩壊への時を刻み始めた……。
[ナイアス]
10月26日
発売
¥8,700
(税別)
●限界を超えたX68K最強の5重+ラスター+ヴァーティカル自由方向マルチスクロール。
●他に類を見ない繊細なグラフィック。
●全画面フルスクリーンモードを使用したビジュアルシーン。
●ボルテージ高まる3Dオペレーションシーン。
〈洞窟ステージ〉
静寂の地底湖で繰り広げられる熾烈なバトル
〈コロニーステージ〉
侵略された
コロニーを奪取せよ
〈都市ステージ〉
激しさを増す都市上空での攻防
●お求めは、全国パソコン専門店で、お求め下さい。取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号それと商品名を明記し、価格に消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。
〈発売元〉
エグザクト
EXACT
新潟市米山3-2-11
(新潟米山MKD、5ビル1F)
☎(025)247-9160(代)







※通信販売(送料サービス):品名・機種・住所・氏名・電話番号を明記して、
現金書留でお申し込みください。



CROSS MEDIA SOFT
オレ
MEDIA
100
勇者たちよ!いま一度力(パワー)
†戦いは終わらな
FTL
いよいよ発売!
11月発売▶FM-TOWNS版 12月発売▶PC-98版、X-68000版 各¥9,800(税抜)

の野球に
文句を言うな!!

セ・パ12球団公認、
全球団・選手名など
全て実名登録!!

やじうま ペナントレース 2

大好評の「やじうまペナントレース」から1年半、お待たせしました。さらにパワーアップして「2」の登場です。選手名、球団名は全て実名で登録し、画面も臨場感いっぱいの迫力ワイド、選手の動きも超リアル。これなら誰にも文句を言わせない。12球団を逆指名してのドラフト会議、興奮の入団式、そして選手になったりヘッドコーチになったりしてペナントを奪取するのだ。12球団各35人の現役選手計420人が登録されたより実戦に近いプロ野球を体験するのは君だ!

初回特典 125ページの楽しい「'90プロ野球図鑑」付き
(日刊スポーツ出版社発行)

■10月26日発売予定
● PC-8801mkIISR以降 ディスク5枚組 ¥9,800(税抜)











を…
い

続 ダンジョン・マスター Dungeon Master カオスの逆襲

Produced by FTL Games
© 1987, 1990 Software Heaven, Inc.
© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

■発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株〈通信販売係〉



The Future Is Now
SNK
これが"てっぺん"。すべてに"リアル"。
ゲームセンターから"モンスター"マシンが飛び出した。その名は「ネオ・ジオ」。最大330メガの大容量を始めとするハイパースペックが、これまでの家庭用ゲームマシンのすべての常識をはるかに越えた。ドラマチックワールドがキミを待つ。"てっぺん"を手にせよ！
科学が狂った。
軍用コンピューターが突然暴走。
全人類を敵とみなした。
CYBER-LIP
50 MEGA
サイバーリップ
10月中旬発売予定
28,000円(税別)
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー
実用新案出願中
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
手にせよ！ドラマチックワールド。
46 MEGA ナム-1975
50 MEGA ベースボールスターズ プロフェッショナル
62 MEGA トッププレイヤーズゴルフ
42 MEGA 麻雀狂列伝
46 MEGA マジシャン ロード
46 MEGA ライディング ヒーロー
巨大なメガ数ならではのドラマ性。超ド級に広がるゲーム・ワールド。
指令"無差別テロを粉砕せよ。
THE SUPER SPY
3Dアクションゲーム
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー
実用新案出願中
55 MEGA
ザ・スーパースパイ
32,000円(税別)
悪の忍者集団を滅ぼすべく、戦いの火蓋は切られた
46 MEGA
ニンジャコンバット
28,000円(税別)
最先端のゲームセンター・マシンと同じ迫力が、あなたの部屋で楽しめる。
それが「ネオ・ジオ」。
本体標準価格58,000円(税別)
劇的体験
MAX330MEGA
※「ネオ・ジオ」本体セットには、コントローラ×1・メモリーカード×1・ACアダプター×1・AVケーブル×1が付属しております。
凄いゲームを応援する、「ネオ・ジオ」のオプションツール
専用コントローラ
2Pプレイ用にご使用下さい。
標準価格5,800円(税別)
メモリーカード
標準価格2,800円(税別)
RFコンバーターセット
標準価格1,500円(税別)
RGBケーブル
標準価格1,560円(税別)
■ご購入は、全国の玩具店で。■レンタルは、お近くのゲームセンター、レンタル・ビデオ店で。(ゲームセンター、レンタル・ビデオ店でも販売中)
「ネオ・ジオ」に関するあらゆるご質問にお答えする「NEO・GEO」なんでも相談室☎06-338-8188もご利用ください。
株式会社エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号●営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 リュンヌ ウィラーシュビル 実用新案出願中「NEO・GEO」は、SNKの登録商標です C 1990 SNK CORP.

うれしいニュースだ。
"通販で、感動を、キミの家まで。"



全国に拡がる「ネオ・ジオ」ファンに朗報！ 一部地域で購入困難だった「ネオ・ジオ」本体や、ゲームソフト・オプション類が、"通信販売"でお手軽にお求め頂ける様になりました。

お届けは手続き終了後、一週間程度(送料当社負担)です。ぜひ、ご利用下さい。

※お急ぎの方は、お近くの販売店でのご注文・ご購入がお薦め。販売店は「ネオ・ジオ」なんでも相談室でご紹介しています。

通信販売のお知らせ

■分割払いご希望の方は、

下記、「ネオ・ジオ」通販部・通信販売フリーダイヤルまでお問い合わせ下さい。おりかえし、詳しいご案内と、分割払い専用の申し込み書をお送りします。

また、おハガキによるお申し込みは、住所・氏名・TEL・年齢に分割払い希望とご明記の上、㈱エス・エヌ・ケイ「ネオ・ジオ」通販部までお送り下さい。追って必要資料をお送りいたします。

分割払い時のご注意

分割払いのご利用はご購入商品の合計価格が50,000円を越える場合に限らせていただきます。(50,000円以内の商品ご希望の方は一括払いをご利用下さい。)

ご購入商品は自由に組み合わせ出来ます。分割回数につきましてもご希望をお聞きしております。お気軽に通信販売フリーダイヤルまでお問い合わせ下さい。

- ●ご契約時に簡単な査定をさせていただきます。あらかじめご了承下さい。
- ●未成年の方は保護者の方の承諾が必要となります。ご注意下さい。
- ●商品の返品は到着後1週間以内とさせていただきます。

■通販分割払い申し込み例

(例 1)

NEO・GEO 本体セットの場合(標準価格 58,000円(税別))	
●一括価格	58,000円(税別)
●分割10回払い価格	62,060円(年利率15%)
●分割12回払い価格	62,872円(年利率15%)
10回払いの場合	初回 6,260円 月々 6,200円×9回
12回払いの場合	初回 5,672円 月々 5,200円×11回

(例 2)

NEO・GEO 本体セット+別売コントローラ×1+ソフト(28,000円)×1の場合 (標準価格 91,800円(税別))	
●一括価格	91,800円(税別)
●分割12回払い価格	99,511円(年利率15 %)
●分割20回払い価格	104,652円(年利率15.5%)
12回払いの場合	初回 9,311円 月々 8,200円×11回
20回払いの場合	初回 5,852円 月々 5,200円×19回

※以上の料金は、すべて税抜き価格です。別途、消費税3%が加算されます

■一括払いご希望の方は、

右の申し込み用紙を切りとって、必要事項ご記入の上、次のいずれかの要領でお申し込み下さい。

現金書留でお申し込みの場合は、

現金書留用封筒に、申し込み用紙と商品代金を同封の上、「ネオ・ジオ」通販部までご郵送下さい。

郵便為替でお申し込みの場合は、

お近くの郵便局にて、為替用紙に必要事項をご記入・お手続きと同時に、必ず申し込み書を「ネオ・ジオ」通販部までご郵送下さい。

銀行振込でお申し込みの場合は、

お近くの銀行にて、振込用紙に必要事項をご記入の上、下記の口座にお振り込み下さいますと同時に、必ず申し込み書を「ネオ・ジオ通販部」までご郵送下さい。

東海銀行・新大阪支店　当座預金-140398　株式会社エス・エヌ・ケイ

※お支払いいただく商品代金は税込み販売価格の合計金額です。過不足のないようにご注意下さい。

「ネオ・ジオ」通販一括払いお申し込み書

		標準価格	税込販売価格	注文数
	ネオ・ジオ本体	58,000円	59,740円	個
「ネオ・ジオ」オプション	メモリーカード	2,800円	2,884円	個
	専用コントローラ	5,800円	5,974円	個
	麻雀コントローラ	5,800円	5,974円	個
	AV接続ケーブル	1,000円	1,030円	個
	RFコンバーター	1,500円	1,545円	個
	RGBケーブル	1,560円	1,607円	個
「ネオ・ジオ」ゲームソフト	NAM-1975	28,000円	28,840円	個
	ベースボールスターズプロフェッショナル	28,000円	28,840円	個
	トッププレイヤーズゴルフ	32,000円	32,960円	個
	麻雀狂列伝	28,000円	28,840円	個
	マジシャンロード	28,000円	28,840円	個
	ライディングヒーロー	32,000円	32,960円	個
	ニンジャコンバット	28,000円	28,840円	個
	ザ・スーパースパイ	32,000円	32,960円	個

合計金額　　　　円

(お名前)　　　　(年齢)　　才

☎

(ご住所)　　　　職業(学年)

通信販売お申し込み先

〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 株式会社 エス・エヌ・ケイ
「ネオ・ジオ」通販部 ⓒ係

■通信販売は、(株)SNK本社 通販部で

詳しくは通信販売 フリーダイヤル 0120-06-8058

一括払いお支払い方法

■現金書留　■郵便為替　■銀行振込

ご希望商品の"注文数"の欄に個数をはっきりとご記入の上、お選びのお支払い方法に印をおつけ下さい

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

ファンタジーRPGタイプ

POOL OF RADIANCE
プール・オブ・レイディアンス



AD&D® 日本語版パソコン

PC8801MR/X-1 turbo

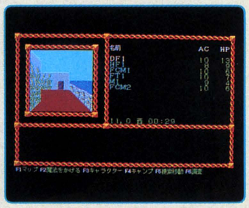
(MR・MH・MA・MC専用)SR・TRでは作動しません。

10月21日発売

〈各〉¥9,800 (税抜)

PC-8801MRシリーズ 5"〈2HD〉F98R5124
X-1 turboシリーズ〈2D〉M98J5124





●絶賛発売中●

PC-9801シリーズ 5"〈2HD〉F98F5124
PC-9801シリーズ 3.5"〈2HD〉L98F5124 〈各〉¥9,800(税抜)
PC-88VAシリーズ 5"〈2HD〉F98A5124

ファミコン版'91年1月発売予定¥9,800(税抜)

AD&D®
日本語版・パソコン

HILLSFAR
ヒルズファー

アクションアドベンチャータイプ

11月21日発売予定¥8,800(税抜)

最高のRPGアドヴェンチャーとアクションが結びついた魅惑のファンタジーゲーム!!

ファミコン版12月発売予定¥7,800(税抜)

HILLSFAR developed by Westwood Associates and Strategic Simulations, Inc.
このゲームはウエストウッド社およびSSI社によって開発されました

TSR, Inc.

Presented by PONY CANYON Inc.
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS, and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.
(アドバンスト ダンジョンズ アンド ドラゴンズ、AD&D、フォーゴトン・レルムおよびTSRロゴはTSR社のトレードマークで、SSI社の許諾のもとで使用しています)

パソコンショップで **RPGフェア開催中!!**

現在、ポニーキャニオンのRPG商品を買うとスピードクジでオリジナルグッズが当たるRPGフェアを開催中です。詳しくは店頭でおたずね下さい。

●対象商品● ウルティマシリーズ / AD&D®シリーズ / バーズテイル

PONY CANYON

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 ㈱ポニーキャニオン
映像制作本部ポニカ制作部 ☎03-221-3161

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
営業推進部☎03-221-3131

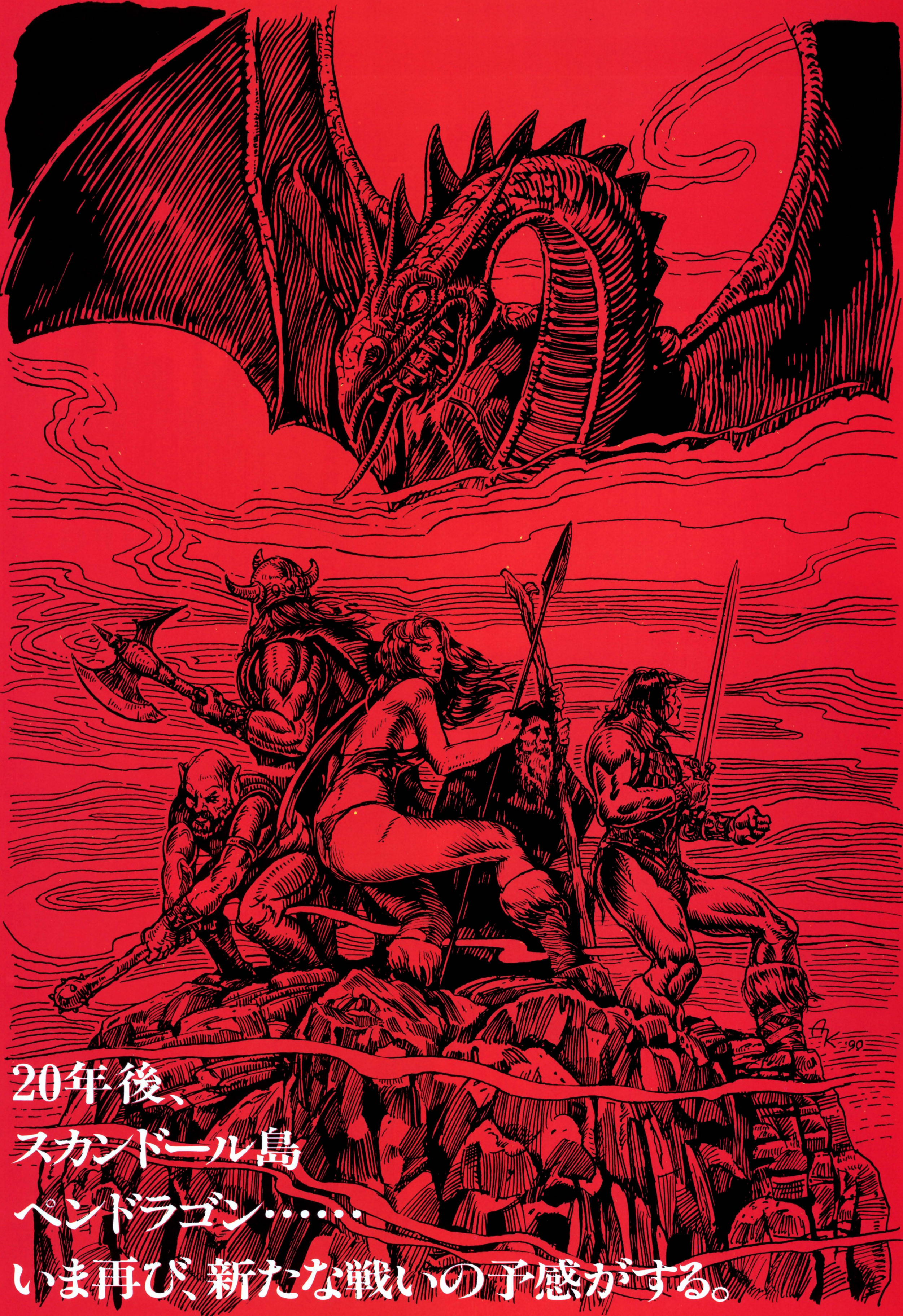
札幌支店/011-232-5151 仙台支店/022-261-1741
東京支店/03-464-9201 名古屋支店/052-562-0111
大阪支店/06-541-1971 広島支店/082-243-2916
福岡支店/092-751-9635 ニッパンポニー/03-667-3741



neXt
RPG・ACT・SLG、最強のラインナップで次世代体験……neXt!
UNDEADLINE
幻獣鬼™
げんじゅうき
X68000
◀5"2HD・3枚組 標準価格 ¥7,800(税別)▶
ACT-neXt
はじめからひとつひとつステージをクリアーしていくのが、ほとんどのアクションゲームの形態。クリアーするたびに難度があがってなかなか先のステージにチャレンジできない。そこであきらめてしまったり、「だから、プレイしたくないんだ、苦手なんだ」という人もいるだろう。この課題に取り組み、解決したのが、ステージ・セレクション・システム、略してS・S・S。8ステージのどのステージからでもプレイ可能。好きなように選択して楽しめる。
だからといって、初心者用のゲームと勘違いしては困る。「アクションゲームは正攻法にプレイすべきだ」と思っている人には、難度を非常に高く設定した「HARD」を用意している。どのくらいのゲーマーが最後まで到達できるか、楽しみだ!!
★プレイヤーは、戦士、魔道士、忍者の3キャラクターから選択。ゲーム途中で一度クラスチェンジが可能。
★各キャラクターは、通常武器の他にオプション武器が3種類装着可能。
★ジョイスティック対応。
★FM音源とADPCMに対応。
★ゲーム中の全曲が聴けるミュージックモードあり。
挑戦者、選ばず。
扉の向こうは狂気の殺戮、
無事に還った者はない。
RPG-neXt……ルーンワース 黒衣の貴公子
ACT-neXt……幻獣鬼
SLG-neXt……遙かなるオーガスタ
RPG-neXt
好評発売中
ルーンワース 黒衣の貴公子
Rune Worth
黒衣の貴公子
●X68000
●PC-9801VM、UVシリーズ
PC-286、386シリーズ、NOTE対応
●PC-8801SRシリーズ・VA、98DO対応
●MSX2/MSX2+
標準価格 各¥8,800(税別)
SLG-neXt
発売待機中
遙かなるオーガスタ
NEW 3D GOLF SIMULATION
遙かなるオーガスタ
オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと正式契約
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス Phone 052-776-8500
No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
Technology & Entertainment Software
T&E SOFT
株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
カタログ請求券 コンプティーク 11月号


16ビット
ルーンワース2
時空の神戦
ARPG
ARPGのリーディングメーカーが、
'90年末、すべてのRPGファンに捧ぐ、
16ビット・アドバンスト…ARPG『ルーンワース２ 時空の神戦』。
ARPGの原点に立ち帰った激震のリアル・アクションが
キミたちを新たなる冒険へと誘う。
前作で好評を博したマルチ・ストーリー・システムに磨きをかけて、
いまここに堂々の新登場。
新時代、RPGの胎動!!
T&E SOFTがゲームワールドに又、新たな潮流を創りだす。
TECHNOLOGY & ENTERTAINMENT SOFTWARE

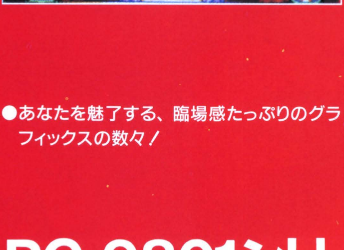

アドバンスト！
ソード・ワールドPG
TTRPG
あの『ソード・ワールドRPG』がファンの熱い要望に応え、
ついにコンピュータゲーム化！
TT（テーブル・トーク）RPGのおもしろさはそのままに、
コンピュータRPGならではのアイデアを随所に散りばめた
本格派RPGの決定版。
すべてのRPGマニアが待ち望んだ
16ビット・アドバンスト…コンピュータTTRPG『ソード・ワールドPC』。
16ビットマシンのハイパワーをもってして初めて可能となったRPGの新世界がここにある。ゲームシステム、シナリオ、グラフィック、サウンド……すべてがまだ誰も知らない未体験ゾーン。RPG史上かつてない興奮と驚愕をたずさえて、戦慄の２大RPGがいまここに誕生！RPGの歴史は、またもT&E SOFTがぬりかえる。
T&E SOFT


20年後、
スカンドール島
ペンドラゴン……
いま再び、新たな戦いの予感がする。

「ファンタジーⅣ　英雄の血脈」は、
「ファンタジー ジェルノアの章」「ファンタジーⅡ フェロンラの章」
「ファンタジーⅢ ニカデモスの怒り」の続編として登場しました。
ニカデモスの死後、20年を経たスカンドール島を舞台に、
かつて雄々しく戦った英雄たちの子孫が活躍します。
またあなたが望むなら、かつて活躍したあなたのキャラクタの子孫たちにも登場していただき、
新たな冒険に参加できるようにも設計されています。どうか、この心躍る世界に、新たなる英雄を創造し、
新しい歴史の1ページを築くために、あなたの英知をそそぎ込んでください。
かつての英雄たちの猛々しい血潮は、
あなたの新しい英雄の体内に脈々と息づいています。

THE BIRTH OF HEROES PHANTASIE IV

ファンタジーⅣ
英雄の血脈
¥9,800(消費税別)





●あなたを魅了する、臨場感たっぷりのグラフィックスの数々！

●過去のシリーズで、あなたが育て上げた愛着あるキャラクターたちを移し、その子孫たちと、冒険を共にすることができる。(PC-98)



PC-9801シリーズ(Vシリーズ以降)

絶賛発売中！

PC-8801シリーズ(SR以降)も近日発売

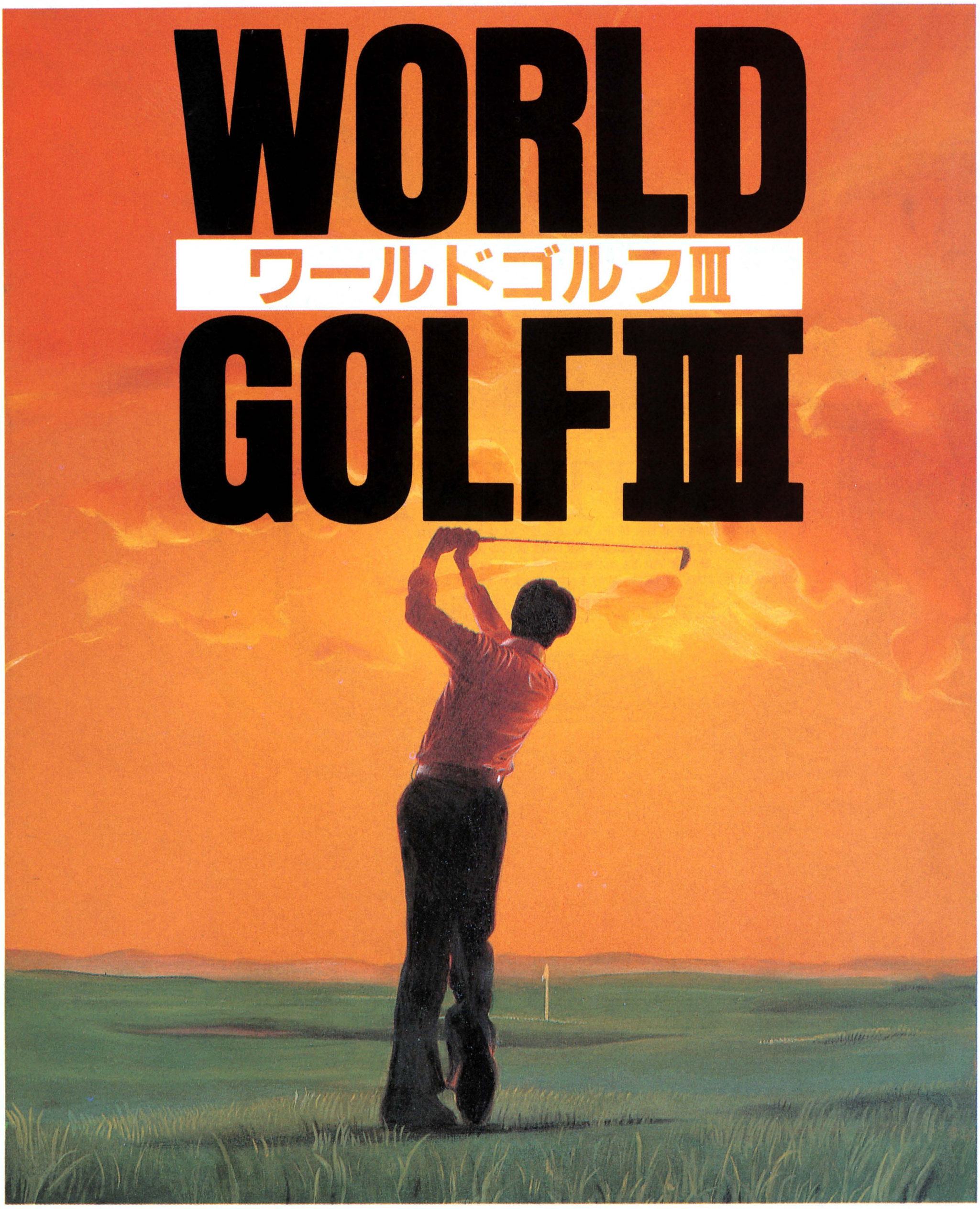
お買い上げの方の中から
300名の皆様に
オリジナルテレホンカード
プレゼント！

STARCRAFT
株式会社 スタークラフト
〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 ☎(03)988-2988


12月発売予定
予価9,800円
PC98シリーズ
5"-2HD、3.5"-2HD(4枚組)
BURAI
Riverhill Soft Inc.
●天界雷神城のオープニングから六千年前のキプロス、そして感動のエンディングまで、入魂のシナリオ全7章構成
●プロのパワーを最大限に引き出すための数々の新システムを導入。
●リバーヒルソフト ミディ アレンジメント&コンポーズ システム(R-MACS)
制作過程をMIDIでトータル管理。作曲、編曲から、内蔵音源での音色作成、ゲームBGMの最終仕上げまでをプロミュージシャンの手でおこなえる音楽制作システム。
●オート パフォーマンス アニメーション レイアウト エディター(APALE)
プロアニメーターによる原画を忠実に再現。さらに"動き"までも一括作成する、グラフィックツール、イメージスキャナー、アニメーションエディターの総合システム。
●体、心、知、技のパラメーター構成や、ホロスコープ概念の採用、遭遇シーンなど、ゲームシステムもさらにパワフルに。
◇スタッフ
シナリオ　飯島健男(パンドラボックス)
キャラクターデザイン&原画　荒木伸吾&姫野美智
サウンド　今給黎博美　いまきゅうれい・ひろみ(元クリスタルキング、キーボード担当)



鬼に付き纏われるのは、
俺の宿命なんだ！
漫画界の巨匠、永井豪原作による
SFコミック手天童子が、本格的
RPGとなって、遂に登場！
©永井豪・ダイナミック企画
伝奇
SF大作
RPG
手天童子
PC9801シリーズ
好評発売中
PC8801SRシリーズ
10月26日発売
PC9801シリーズ(VM、UV以降、98DO対応)
5"-2HD、3.5"-2HD(2枚組)　サウンドボード対応
2ドライブ専用　アナログモニターが必要です。
PC8801SRシリーズ
5"-2D(8枚組)　サウンドボードII対応　V2モード　2ドライブ専用
アナログモニターが必要です。
標準価格8,800円(税別)
ENIX
株式会社エニックス
東京都新宿区大久保1-11-3 大東ビル5F
〒169　TEL 03(5272)2374

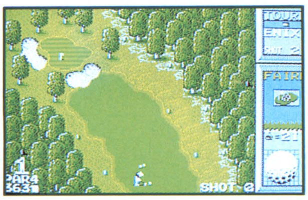


「No.1ゴルフ」「ワールドゴルフ」「ワールドゴルフII」に続く――

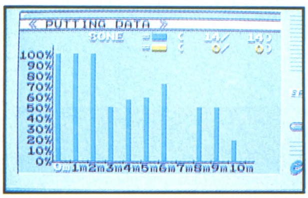
待望のゴルフシリーズ第4弾！

■ワールドゴルフIIよりもさらに細かなボールの動きを表現 ■操作性を向上させた各種入力方式で、しかもシンプル体系 ■コンピュータ診断機能、データベース機能を新たに搭載 ■プレイヤーは8人まで登録可能（同時プレーは2人まで）■臨場感のあるミュージック、迫力あるグラフィック表示 ■戦略性を重視したコース設計 全72ホール

プログラム／村守 将志 音楽／すぎやまこういち









■対応機種

PC8801SRシリーズ

- ●5インチ 2D（5枚組） ●サウンドボードII対応
- ●アナログモニターが必要です ●V2モード2ドライブ専用

10月26日発売

標準価格8,800円（税別）

エニックス
ユーザーテレホン 03-5272-2374

PM6:00より、PCインフォメーションが聞けます。それ以外の時間は、直接社員がお答えいたします。お気軽にどうぞ。

お待たせしました。
ナビチューン・ドラゴン航海記98版、
11月下旬発売予定。



既成のソフトにはない、全く新しいタイプの海洋RPGとして話題をさらった
ナビチューン・ドラゴン航海記88版の登場から1年。
より美しいグラフィック、よりドラマチックなアニメーション、より広大なRPG世界と共に、
ナビチューン・ドラゴン航海記98版、新登場。
98シリーズのRPG世界にまたひとつ、新しいページが開かれようとしている。







●MSX2	3.5"2DD(2枚組)	¥8,800
●PC-8801	V2mode専用5"2D(3枚組)	¥8,800
●PC-9801	5"2HD(2枚組)／3.5"2HD(2枚組) FM音源対応	¥8,800

●価格には、消費税は含まれておりません。

■通信販売(送料無料)のお知らせ
工画堂スタジオでは通信販売をしております。
ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、3％の消費税を加算して現金書留でお申し込みください。

●X68000	5"2HD(2枚組)開発中	¥12,800
●MSX2	3.5"2DD(2枚組)	¥9,800
●PC-8801	V2mode専用5"2D(4枚組)	¥9,800
●PC-9801 5"2HD(2枚組)/5"2DD(3枚組)/3.5"2HD(2枚組)	バスマウス・FM音源対応	¥12,800

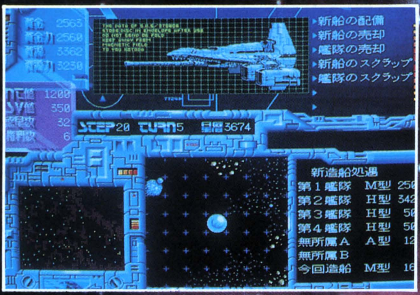
※価格には、消費税は含まれておりません。

SCENARIO SIMULATION GAME

狂嵐の銀河 Schwarzschild

シュヴァルツシルト

シュヴァルツシルト・X68000版、12月上旬発売予定。



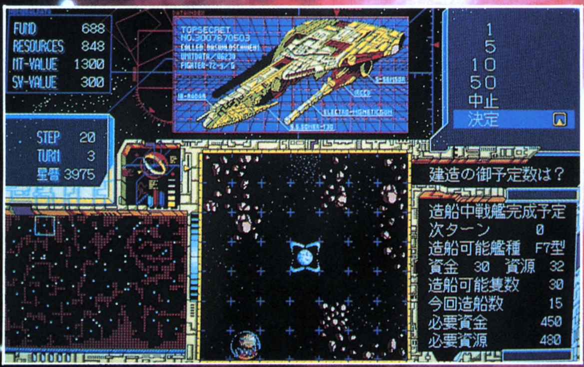
●X68000版



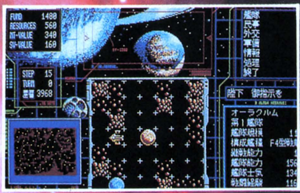
ねこさんちーむ

シュヴァルツシルト銀河に繰り広げられる

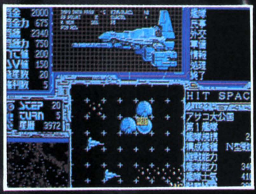
遥かなる星間興亡史



●PC98版



●PC88版



●MSX2版

SCENARIO SIMULATION GAME

II 狂嵐の銀河 Schwarzschild

シュヴァルツシルト

帝国ノ背信

●MSX2	3.5"2DD(2枚組)	¥9,800
●PC-8801	V2mode専用5"2D(4枚組)	¥9,800
●PC-9801 5"2HD(2枚組)/3.5"2HD(2枚組)	バスマウス・FM音源対応	¥9,800
●PC-9801 5"2DD(3枚組)	バスマウス・FM音源対応(通信販売のみ)	¥9,800

※価格には、消費税は含まれておりません。

※[シュヴァルツシルトII]は、[シュヴァルツシルト]がなくても遊べます。

■開発スタッフ募集のお知らせ

プログラム(PC-98・PC-88・MSX)・アシスタントプログラム・ゲームデザイン・グラフィックのスタッフを募集中です。御連絡ください。

KOGADO Software Products

〒162 東京都新宿区市谷台町11
TEL. 03-353-7724

MSXはアスキーの商標です。

資料請求券 コンプ11月号



クレギオン
CREGUIAN
シナリオ #1 遙かなるアーケイディア
誰でも気軽に参加できるメイル・システム
巨大ネットワークRPG、始動
今よみがえる伝説の惑星アーケイディア
星々の彼方に繰り広げられる冒険ストーリー
ストーリー：時は遙かな未来。舞台は動乱の辺境〝アレイダ〟宙域…。伝説の星アーケイディア復活をめぐって沸き起こるビッグ・ストーリーズ！
ゲーム内容：ネットワークRPG〝クレギオン〟は、メイル（郵便）と読者交流雑誌で進行する、会員制ロールプレイングゲームです。あなたの毎月1回のアクションが物語を創って行くのです。全国の仲間と出会いながらRPGを何倍にも楽しめ、設定やストーリー作りにも参加できる新しいスタイルのゲームです。このすばらしい企画に、ぜひあなたもご参加下さい。
◎このゲームは、ロールプレイングゲームの経験のまったく無い方でも、簡単に参加することができます。
◎現在募集中。会員数が定員に達し次第、募集を締め切らせて頂きますので、お申込みはお早めにお願い致します。
資料請求方法：このページ左下の「資料送付先」と書いた用紙にあなたの郵便番号・住所・氏名を記入して市販の封筒に入れ、〈パンフレットの請求先〉宛、ご郵送下さい。折り返し、「参加案内パンフレット」を送らせて頂きます。
〈パンフレットの請求先〉
有限会社 ホビー・データ 〒221神奈川県横浜市神奈川区台町11−30 台ビル11号
ネットワークRPG〝クレギオン〟パンフレット請求係
（資料送付先）
キリトリ線
□□□-□□
住所（あなたの）
（フリガナ）
氏名
コンプティーク⑪



原作:安田均・水野良/キャラクター原案:出渕裕
キャラ・デザイン:結城信輝/総監督:永丘昭典
脚本・シリーズ構成:渡辺麻実/美術監督:金子英俊/制作協力:マッドハウス
製作:角川メディア・オフィス/丸紅/東京放送
出演:草尾毅、冬馬由美、榊原良子、神谷明、池田秀一、他
■Vol.1〜5 2話収録60min ■Vol.6 3話収録 2枚組 90min
各巻¥9,200(税込) CAV/カラー/ステレオ・デジタルサウンド
全6巻、出渕裕描き下ろしジャケット

●レーザーディスクVol.1予約購入特典:出渕裕描き下ろしB2ポスター
●レーザーディスク全巻一括予約購入特典:
出渕裕Lodoss Concept Book(フルカラー16p、LDジャケットサイズ)& Vol.1予約購入特典

レーザーディスク 全6巻 発売予定日

- Vol.6 VILF-6,7 '91.9.21
- Vol.5 VILF-5 '91.7.21
- Vol.4 VILF-4 '91.5.21
- Vol.3 VILF-3 '91.3.21
- Vol.2 VILF-2 '91.1.21
- Vol.1 VILF-1 '90.11.21

NOW PRINTING

NOW ON SALE
ロードス島戦記オリジナル・サウンドトラック
CD:VICL-51 ¥3,000(税込)

主題歌CDシングル
CDS:VIDL-19 ¥930(税込)

■ロードス島戦記第1部、第2部以下の劇場で上映■ 東京:アニメシアターテアトル池袋、新宿東映パラス3、エモーションシアターパール座/大阪:シネマアルゴ梅田/名古屋:名古屋東映パラス2/福岡:福岡東映パラス/札幌:札幌東映パラス2■お問い合せは各劇場へ

下記のお店で「ロードス島戦記」レーザーディスクVol.1を御予約の方に先着順でさらにもう1枚オリジナルB2ポスターをプレゼント!

●旭川 MS国原2条店 丸井旭川今井レコード部
●北見 天晶堂
●帯広 玉光堂
●札幌 玉光堂四丁目店 玉光堂オーロラタウン店 玉光堂ポールタウン店 M.L.キクヤ サンピアザレコードショップロッキー
●小樽 玉光堂駅前店
●函館 玉光堂松風店
●釧路 MS国原釧路長崎屋店
●青森 成田本店
●弘前 新星堂
●八戸 新星堂
●盛岡 レコードクラブ 村定本店
●秋田 全音秋田 柏谷ヨーカドー
●山形 新星堂
●仙台 ヤンレイ 三立一番町 サイトー楽器 新星堂 アニメイト DSサイトー ギンセイ泉店
●古川 レコードショップセブン
●郡山 新星堂カルチェ5
●福島 ざらんど
●新潟 石丸電気
●長岡 島津レコード
●松本 ナカガワヨーカ堂
●高崎 新星堂 アニメイト
●伊勢崎 NNナカジマレコード
●宇都宮 新星堂オリオン アニメイト
●小山 ヤンレイ
●水戸 新星堂
●土浦 新星堂ウィング
●熊谷 新星堂 加藤ラジオ
●大宮 ヤンレイ ヤマギワ アニメイト
●浦和 ラオックス
●春日部 新星堂ロビンソン
●志木 新星堂志木ららぽーと
●所沢 ウェイブディスクポート
●川越 山野楽器アトレマルヒロ
●松戸 ヤンレイ
●市川 ヤンレイ
●船橋 ウェイブディスクポート アニメイト津田沼
●千葉 ラオックス
●千葉 すみや 山野楽器パルコ アニメイト
●柏 新星堂カルチェ5 中村屋スカイプラザ
●東京 山野楽器本店 山野楽器東急東横店 山野楽器マイ・シティ店 山野楽器新宿小田急店 山野楽器池袋パルコ店 山野楽器吉祥寺サンロード店 山野楽器町田小田急店 山野楽器阪急大井町店 山野楽器八王子そごう店 山野楽器調布パルコ店 石丸電気本店 石丸電気2号店 石丸電気3号店 石丸電気ビデオセンター 新星堂池袋サンシャインアルパ 新星堂新宿店 新星堂新宿NSビル店 新星堂高円寺北口店 新星堂亀戸店 新星堂吉祥寺SC 新星堂西新井店 新星堂昭島店 新星堂府中西友店
●東京 新星堂府中ヨーカ堂店 新星堂立川ウィル 新星堂上野丸井店 新星堂北千住店 新星堂浅草店 新星堂大森店 新星堂ウィング高輪店 新星堂錦糸町丸井店 新星堂赤羽ダイエー店 帝都無線新宿店 帝都無線紀伊國屋店 帝都無線立川店 コタニ本店 コタニ蒲田店 ヤマギワソフトショップA館 ヤマギワソフトショップB館 ヤマギワ玉川店 ウェイブ池袋 アニメイト池袋店 アニメイト町田店 アニメイト吉祥寺店 アニメイト北千住店 鈴木楽器本店 鈴木楽器町田中央店 五番街東武10Fレコード売場 国立楽器府中 すみや玉川高島屋 ディスクポート光ヶ丘
●東京 ダイナミック・オーディオ新橋店 ダイナミック・オーディオ青山店 ムトウ本店
●甲府 新星堂 ウェイブディスクポート
●横浜 AVS音楽館地下街店 AVS音楽館シャル店 新星堂ジョイナス 新星堂ポルタ 山野楽器そごう ハマヤ本店 帝都無線上大岡店 石丸電気上大岡 オデオン堂カミン店 アニメイト
●川崎 新星堂川崎店 新星堂アゼリア 新星堂溝ノ口店 帝都無線
●横須賀 ヤジマ本店 ヤジマ三笠店
●厚木 すみや駅前店
●茅ヶ崎 新星堂
●平塚 帝都無線
●小田原 新星堂
●静岡 すみや本店
●浜松 すみや佐鳴台 イケヤ
●浜松 ディスクポート西武浜松 名豊MS
●豊橋 ヤマト楽器精文館 名豊MS 新星堂 ヤマト駅ビル
●名古屋 ヤマギワメルサ ヤンレイ 音楽堂栄地下店 音楽堂セントラルパーク店 新星堂星ヶ丘三越店 新星堂セントラルパーク店 新星堂栄店 玉音堂上飯田ダイエー店 ノムラムセン 太陽サウンドオン 共和商事松坂屋店 アビーロード大須 愛曲楽器本店 東洋アニメーション
●西尾 長谷川レコード
●一宮 新星堂 中川商店
●岡崎 井野屋
●豊田 新星堂豊田店 新星堂豊田タウン店
●豊川 新星堂
●半田 新星堂乙川
●犬山 新星堂
●瀬戸 新星堂
●四日市 白揚本店 シェトワ白揚
●岐阜 新星堂 電波堂金岐店 昭美堂本店
●多治見 新星堂
●富山 フクロヤ西武店 新星堂
●高岡 開進堂
●金沢 山蓄香林坊109店 山蓄L1
●福井 松木屋本店 WAVE D.P福井
●大垣 新星堂
●大津 ウェイブディスクポート
●草津 ウェイブディスクポート
●彦根 新星堂
●京都 JEUGIA四条店 JEUGIA河原町店 アニメイト京都 ビーバー京極
●大阪 ミヤコ心斎橋 梅田紀伊國屋書店レコード部 新星堂難波シティ アニメポリスペロ
●大阪 JEUGIA梅田阪神百貨店 アニメイト阿倍野ベルタ アニメイト京橋 ニノミヤ日本橋本店 ニノミヤアピオン難波 大月楽器本店 阪急インクス アベノ近鉄 コミックハウス・コミカ 上新電機ディスクピア日本橋店 上新電機日本橋一ばん館ディスクピア 上新電機ディスクピア梅田店 上新電機ディスクピア阪急三番街店 ワルツ堂日本橋店
●尼崎 ウェイブ塚口
●藤井寺 上新電機ふじいでら店ディスクピア
●東大阪 アニメイト布施
●高槻 エリート アニメイト高槻
●枚方 ワルツ堂樟葉モール
●堺 新星堂 レスポック堺
●岸和田 ヤングレコード本店
●和歌山 イワキ楽音館 音楽文化堂市駅店
●奈良 大月楽器 啓林堂 アニメイト奈良
●奈良 上新電機奈良一ばん館ディスクピア
●豊中 交声堂千里店 交声堂駅前店
●伊丹 星電社
●神戸 星電社三宮本店 アニメイトジュンク パレックス三宮 上新電機さんのみや一ばん館ディスクピア
●明石 星電社
●姫路 星電社 姫路レコード本店 アニメイトシンコー ニノミヤ姫路
●高松 タマル本店 エルタマル ZELE BY タマル
●松山 明屋書店本店
●高知 川村時計本店 細川レコード MSミヤジ帯屋町
●徳島 AVスポットフジ沖浜
●今治 四国電業本町
●広島 ダイイチ本店 紀伊國屋書店レコード部 アニメージュ コミコミスタジオ 新星堂
●三原 フクハラ
●松江 スイング駅前
●呉 音響堂ジャスコ店
●岡山 アシーネ岡山店
●福山 中国ヤンレイ
●倉敷 インディスク
●徳山 スズヤ
●下関 ホッタ楽器
●北九州 前田楽器 デオニー 松田楽器
●福岡 新星堂 山野楽器イムズ店 ベスト電器本店
●熊本 帝都無線紀伊國屋レコード売場 松藤産業
●久留米 リズムレコード
●佐世保 川下本店 平和堂
●佐賀 サウスホーム久米
●長崎 ダイイチ浜電気
●大分 リズムレコード エトウ南海堂
●宮崎 西村本店
●鹿児島 十字屋 文化楽器都通り店

41円
150-□□
東京都渋谷区神宮前4-26-18
ビクター音楽産業(株)
営業2グループ
「ロードス島戦記」係

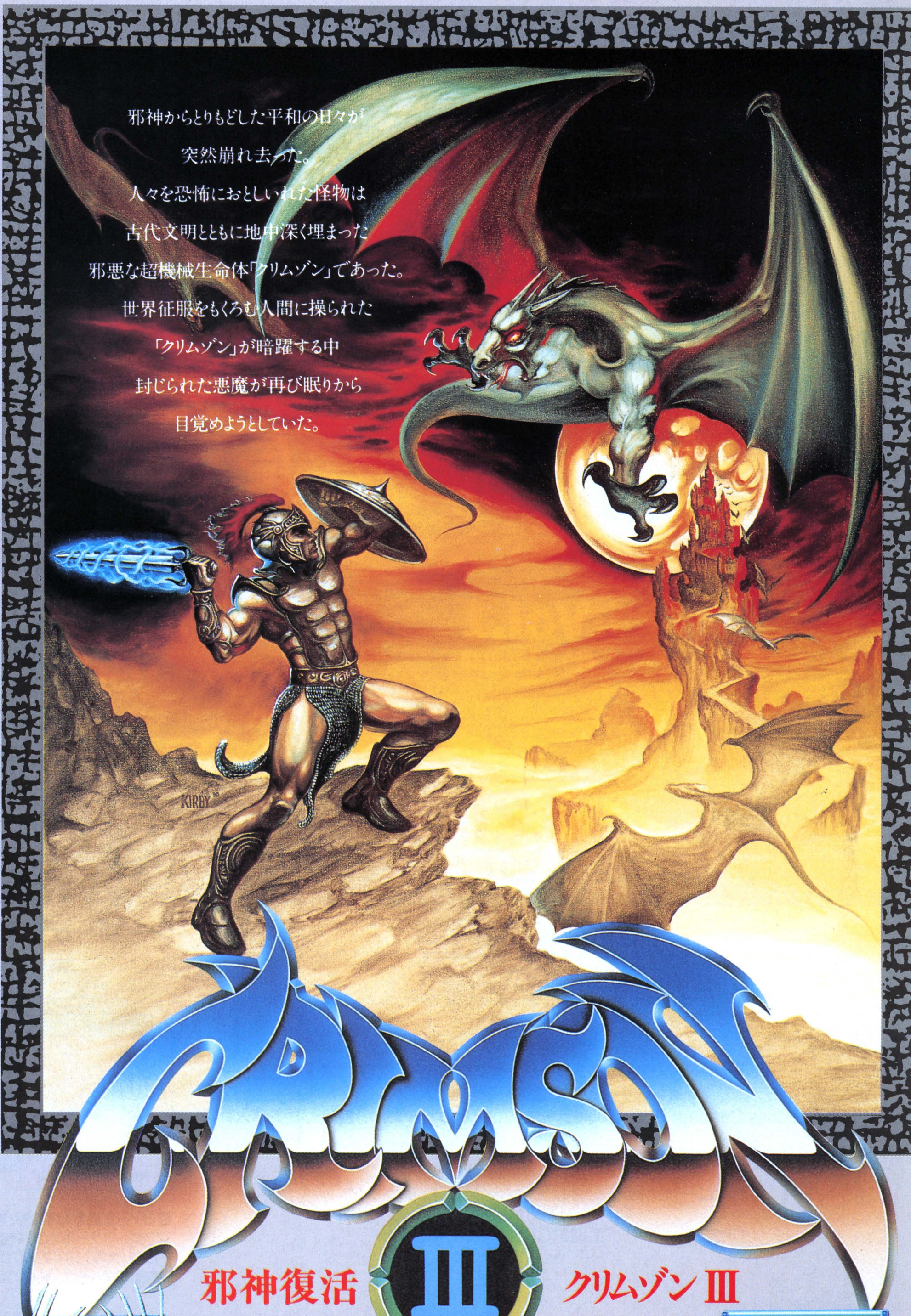
●希望商品名
Ⓐ又はⒷ又はⒸ
●住所、郵便番号
●TEL
●氏名、年令、印
●生年月日、職業
●18才未満の方は保護者名、捺印をお願いします。

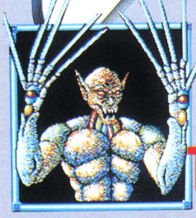
近くにショップのない方はこの方法で

●対象商品:ⒶLD「ロードス島戦記」Vol.1のみ購入[価格¥9,200] ⒷLD「ロードス島戦記」全6巻一括予約購入[全6巻 ¥55,200一括払い] ⒸLD「ロードス島戦記」全6巻一括予約購入[各巻分割(6回)払い] ●申し込み方法:官製ハガキに図のように必要事項を記入の上投函して下さい。●予約特典(11月20日までにお申込みの方) Ⓐをお申込みの方:出渕裕描き下ろしB2ポスター Ⓑ又はⒸをお申込みの方:Ⓐの特典+出渕裕・Lodoss Concept Book
※万一不良品の場合は内容を添えてご返送下さい。確認の上交換致します。
※問い合せ:03-746-5688

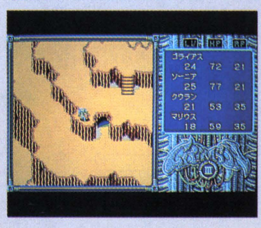
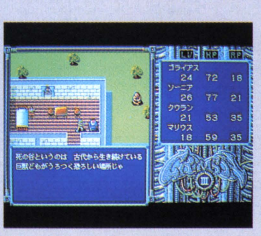
	代金お支払い方法	商品お渡し方法(送料サービス)	特典お渡し方法
Ⓐ	商品到着時に代引にて	Vol.1 発売日以降郵送	商品と共に郵送
Ⓑ	代金お振込用紙をお送りします	入金確認後各巻発売日以降それぞれ郵送	Vol.1 商品と共に郵送
Ⓒ	各巻到着時にそれぞれ代引にて	各巻発売日以降それぞれ郵送	Vol.1 商品と共にポスター、Vol.6 商品と共にBookを郵送

発売:ビクター音楽産業(株)/販売:日本エイ・ブイ・シー(株)
〈問い合せ〉ビクター音楽産業(株) 映像部 03-746-5630






10月19日㊎PC-98版登場!!

■新方式マルチシナリオシステムRPG
■2つの大陸と水中世界に広がるフィールド
■ストーリー性を重視したゲーム展開
■さらにパワーアップされたビジュアルとアイテム類
■オリジナルゲームミュージック40曲

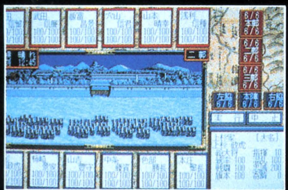
タケルオリジナル

PC9801VM/UV以降▶¥7,800(税込)

■企画/開発:クリスタルソフト


KONAMI
天と地
戦国ヒロイックファンタジー
©KONAMI 1990 ©角川書店/海音寺潮五郎
題字・金田石城









■3Dタッチの美しいグラフィックで 描 かれる多くのエピソード、イベントにより 天と地と のストーリーを楽しむことも可能。

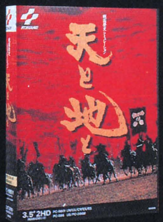
■軍事は戦略行動と戦術行動があり、戦術行動(合戦)は「野戦」「城攻め」「砦攻め」の3種類。

■400名の武将が登場し、兵力は各武将の禄高に対応。最大24人までの武将からなる軍団単位で移動・戦闘をするシステム。

■軍事のほかに、内政・外交・軍備もシミュレート。

※謎を解くお守り「毘沙門天宝珠之袋」付。

好評発売中



PC-9801シリーズ
(VM2、UV2以降)
●5"2HD ●3.5"2HD
各2枚組
12,800円(税別)

〈要メインRAM640KB、FM音源・バスマウス対応、要400ラインモニター〉

●PC-8801シリーズ、MSX2.2+開発進行中。

週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(241)4900／【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141　【関西地区】大阪06(334)0399　【四国地区】松山0899(33)3399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　志布志0994(72)0606　鹿屋0994(44)3977　以上、全11局開設しております。

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号



ZARK LEGEND SPECIAL
アクションR.P.G
ザーク レジェンド スペシャル
TM
巨大なMAPでの アクション……!!
貴方は、アンドレアと共にZARKの魔手から
オルグ国を平和な国に戻すことが出来るか……!!
ZARK LEGEND
——中村泰士がつづる名品の香りに乗せて…
1990年10月見参!
テーマ曲CD12月発売!!
(PC9801・X68000シリーズ)
音楽 中村泰士
平成2年10月発売予定
販売価格¥8,200(予定)
5"2HD(640K)・3.5"2HD(640K)
PC9801シリーズ
MS-DOS必要(Ver2.11以上)＊MS-DOSはマイクロソフトの登録商標です。
平成2年12月発売予定
販売価格¥8,800(予定)
X68000
5"2HD
maxima
■制作・発売元
マキシマ
大阪市浪速区塩草3-3-26
TEL (06)561-2215
©1990J & UCO.,LTD.
©Nakamura Music Office

エンディング、必死視！

もうエンディングが見れないとは言わせない！

家庭用ならではのRPG風成長システムを採用！ちょっとぐらいシューティングが下手でも、お金で装備を整え、自機のレベルさえ上げれば、エンディングは必視！？

◆でも、シューティングがうまいからって、短時間ではこのゲームは落とせない！ボスキャラや、40種以上に渡る敵キャラは、巧妙にキミを攻める！パターンを覚え、攻略法を考えなければ、低いレベルでの全面攻略は出来ないゾ！

◆それでも、簡単だったキミには、ハードランクを用意！ただ、敵が強いだけじゃなく、マップやボスの攻撃法も微妙に違うから、新たな攻略法が必要！

OLTEUS

◆また、イージーとハードでエンディングが一部異なるのはもちろんハードでは、ゲーム中かかった日数でもエンディングが変わる！

◆さらに、ハードには謎が…！？

通信販売のみ

ビックリVA専用！ 何と3,300円で2度ビックリ！

（消費税・送料（1個に付250円）は込）

◆3種類のフォース（オプション）タイプ、4種4レベルの装備の組み合わせ、そして選べるステージによって、無限の戦略が！？

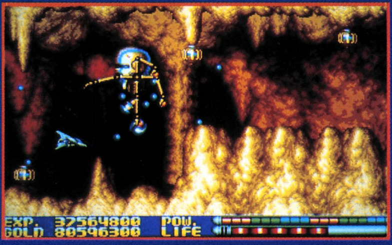
◆最近軽視されがちだったスコアも、もう無意味じゃない！このゲームでは、スコアは経験値だから、ボーナスや隠れキャラは見逃せないゾ！



◆これは、プロが、同人ソフトのノリで作ったゲーム。とーぜん、美少女も…！？

◆その他、VAならではの、美しいビジュアル！BIGなボスキャラ！3重スクロール！…等は、当り前!!







11月下旬発売予定

スタッフ募集中！

プログラム・シナリオ・イラスト

ウインキーソフト

(株)ウインキーソフト

〒564 大阪府吹田市江坂町1-13-10ユニライフ江坂Ⅱ504 TEL.06-388-8177


DARK WRAITH
ダーク・レイスⅡ
—ダブル・パープル—
Double Purple
II
あっ、うしろから……
「もうすぐ出口だ」一瞬の
気の緩みが隙となった。
背中に鋭い痛みを感じて
振り向いたアダンの目に
映ったのは、残忍な笑い
を浮かべたトロルだった。
PC-9801 VM・UV以降
PC-286シリーズ
要2ドライブ
要MS-DOS
(Ver.2.11以降)
必要メモリ640KB
FM音源・バスマウス対応
5″2HD 3.5″2HD
各3枚組
予価￥9,800
近日発売
DARK WRAITH
ダーク・レイス
NOT A STORY BUT THE LEGEND
新世代3D-RPG
「ダークレイスⅠ」
小説版角川
スニーカー文庫にて、
刊行予定。
WITCHES OF BARBATUS
バルバトウスの魔女
好評発売中！ 98シリーズ 3枚組 ￥7,800
ARTEC アーテックCorp. 東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F TEL 03-904-0440





tonkin house

PCエンジン初の
戦国シミュレーション
ゲーム

関ヶ原

ときに慶長五年，美濃国関ヶ原に相対した東西両軍。徳川家康ひきいる東軍諸将15人，石田三成ひきいる西軍諸将15人，総勢30人の武将たちがその武勇と知略を競う天下分け目の決戦の火ぶたは切って落とされた。魅力的なグラフィックとスピーディな戦闘シーンで君を魅了するPCエンジン初の戦国合戦シミュレーションゲームの登場だ！

好評発売中
6800円(税別)
HuCARD
対応

PC Engine

ゲームデザインはRPG界のトップ集団「グループSNE」
ゲームデザイン：水野良

監修：安田均／シナリオ：山本弘／ゲームシステム：水野良

メカニックデザイン：大河原邦男

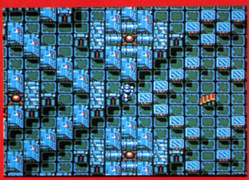


サイバーナイト

CYBER KNIGHT

ワープミスにより未知の恒星系に漂着したプラネット級宇宙戦艦『ソードフィッシュ』。到着した先は10種類の異星人が住む『偉大なるメンターナと10人の兄弟たち』連邦の辺境「ファーワールド」だった。しかし，その世界では「バーサーカー」と呼ばれる機械生命体による侵略が進行しつつあった。『ソードフィッシュ』クルーたちの地球帰還への苦難と冒険の旅が始まる……。

10月12日発売／6800円(税別)／HuCARD対応





TONKIN HOUSE：東京都文京区本駒込6-14-9 〒113



申込受付中!

下記の申し込み書に必要事項をご記入の上、お申し込みください。案内書と、振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品〈ビデオ〉をお送りします。

●お問い合わせ・お申し込み先
角川書店 通信販売課 03(817)8535
〒113 東京都文京区本郷6-17-9(本郷綱ビル)

キ---リ---ト---リ---線

申し込み書 (コンプティーク10) 角川書店

ビデオ版ロードス島戦記 全13巻

全巻一括払い申込 セット　全巻各巻払い申込 セット

1巻のみ 本　2巻のみ 本　3巻のみ 本　4巻のみ 本

ご住所 〒

お名前

年齢

☎

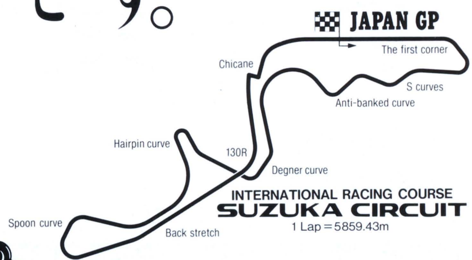


300km/hの快感

恐いほどの興奮です。

レーシングゲーム――グランプリサーカス

GRAND PRIX CIRCUS



PC-98で鈴鹿サーキットを突っ走る

PC-98に対応した未体験レーシングゲーム〔グランプリサーカス〕。
コース風景を3次元で表現しているため、遠景やアップダウンなどを見事に再現。
まさにサーキットを突っ走る実感そのものです。
滑らかな走り、鋭いコーナリング、最高時速300kmを超える興奮がいなづまのように襲います。
第1弾は鈴鹿サーキット。
残りグランプリサーカス15戦の各国サーキットも順次発売する予定です。







マシンセッテングが勝敗を左右する。

- 予選3周でタイムアタック。本戦では他車9台とともにコースを10周し、順位を争います。スタート時にタイヤをドライ3種、ウエット1種の中から選択。レース中にピットインして天候の変化(雨)やタイヤの摩耗などに応じてタイヤ交換もOKです。
- エンジンは〔ノーマル〕〔低速型〕〔高速型〕〔より低速型〕の4種類の中から選択。
- ミッションは、〔7速ノーマル〕〔7速低速〕〔4速ノーマル〕〔4速ワイドレシオ〕の4タイプから選択。しかも、自動変速、手動変速もOKです。

ゲームレベルは8段階。

カーブでの遠心力を加減します。レベルが上がるほど遠心力が増加し、ハンドルを切ってコーナリングする快感を味わえます。

パソコン間で2台の対戦もOK。

2台のコンピュータ間で通信することによって、同一コース上で、対戦することもできます。
通信は、2台のコンピュータを並べてRS-232Cクロスケーブルで、直接つなぐ方法と、モデムを用いて、電話回線を経由する方法があります。

対応機種	●PC-9801シリーズ/VX以降(ハイレゾモードとPC-98LTは動作できません) ●640KB以上のユーザーメモリーが必要です
動作環境	●高解像度カラーディスプレイ(640×400)が必要 ●EMS・バスマウス・アナログジョイスティック・FM音源ボード・MIDI音源ボード(MT32・CM64)・RS232C(2台同時プレイ)対応
メディア・枚数	●5"2HD/3.5"2HD・4枚組
価格	●9,800円(税別)

開発元
有限会社 甲陽技研

発売元
株式会社 ウエストサイド

〒661 兵庫県尼崎市武庫之荘1丁目11-5 湯川ビル
TEL.06(436)2799 FAX.06(436)9590

全国有名マイコンショップまたは通信販売にてお買い求めください。
＊現金書留:注文書(・商品名・対応機種・メディア・住所・氏名・電話番号を明記したメモ)を同封の上、ご送金ください。
＊銀行振込:振込の控えと注文書をFAXまたは、郵送にてお送りください。振込先:太陽神戸三井銀行　武庫之荘支店普通3082566㈱ウエストサイド

ファン待望の完全新作
オリジナル・ビデオ・アニメ
KADOKAWA OVA シリーズ!!



第1巻 10/25発売 「皇子よ!今こそ旅立て」 (以下毎月発売予定)

天上編 宇宙皇子(うつのみこ)

全6巻

原作■藤川桂介(カドカワノベルズ・角川文庫)
総監督■今沢哲男
キャラクター原案■いのまたむつみ

全巻一括払いサービス価格27,000円(税込)
(特価期限11月末まで)
価格4,800円(税込)

VHS カラー/30分/ステレオHi-Fi

主題歌「未来への神話」「蒼い瞳の中に」
歌:浜田良美(コロムビアレコード)
声の出演●
宇宙皇子古谷 徹/各務山田栄子/苦須里田中秀幸
なよ竹冨永みーな/役小角柴田秀勝

全巻購入特典
「宇宙皇子」妖夢編オリジナルCDブック をプレゼント!

廉価版 12月中旬発売!! 価格各5,800円(税込)

KADOKAWA OVA

宇宙皇子(うつのみこ)(地上編)

原作■藤川桂介/監督■吉田憲二
キャラクターデザイン■いのまたむつみ
VHS カラー/83分/ステレオHi-Fi
神の子よ、苦しむ人々を救うため立ち上がれ!

ファイブスター物語(ストーリーズ)

原作■永野 護/監督■やまざきかずお
キャラクターデザイン■結城信輝
VHS カラー/65分/ステレオHi-Fi
響け、愛の鼓動。目覚めよ、黄金騎士(ナイト・オブ・ゴールド)!

※このビデオはレンタル店では使用できません。

申込受付中

下記の申し込み書に必要事項をご記入の上、お申し込みください。案内書と、振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品〈ビデオ〉をお送りします。

●お問い合わせ・お申し込み先
角川書店 通信販売課 03(817)8535
〒113 東京都文京区本郷6-17-9(本郷綱ビル)

キ…リ…ト…リ…線

申し込み書(コンプティーク10) 角川書店

ビデオ版 天上編 宇宙皇子 全6巻	ビデオ版 宇宙皇子(地上編) 本
全巻一括払い申込 セット 各巻払い申込 セット 1巻のみ 本	ビデオ版 ファイブスター物語 本

ご住所 〒

お名前　　年齢　　☎

試験直前、あふれるように思い出す!!



〝試験の神様〟があなたに秘術を伝授します！

驚異の記憶術

〈渡辺剛彰先生 監修・指導 通信講座〉



キミのライバルはもう、やっている！

「その時、〝私は天才！〟なんて思ったほど」

北川れなさん 高知県（中3）

（前略）正直言って（記憶術が）信じられませんでした。けれど、さっそく基本から始め、一番最初に挑戦したのは理科でした。そして電流を通さない物質名20ほどを、2分で憶えてしまいました。私はその時、自分は天才なんじゃないのかな…なんて思ったほど、記憶術は自分に自信と勉強の楽しみを与えてくれました。（後略）

平均点が20点もアップ！



港 真佐夫くん 北海道（中3）

以前、僕は暗記が苦手でした。しかも集中力がなくて、仮に覚えたとしてもテスト中に思い出せないことが多く、成績が伸びませんでした。そんな僕にとって「速く正確に覚えたい」という願いを叶えてくれたのがこの記憶術です。今では各教科共20点ぐらい上昇し成績はイッキにトップクラス。集中力も増し、今後にひかえた高校入試が楽しみになりました。

苦手だった英語が今では得意教科



菊地香織さん 岩手県（高1）

「ラッキー！」と軽いノリではしゃいだ高校入試合格発表の日、私は本当にこの記憶術をマスターして良かったなと思いました。中3の夏休みまでは、大の苦手だった英語のおかげで第一志望校をあきらめていました。でも記憶術で悩みは解決。英語の成績はテストのたびに良くなり一番得意な教科になりました。今後の大学入試では、この記憶術で一ランク上を狙います。

必勝!!

高校受験

大学受験

資格試験

「自信」や「ヤル気」もわいてきた！



佐藤貞人くん 千葉県（中2）

ものすごい威力を発揮した記憶術。やり始めた頃から少しずつ身につき、成績も急上昇。今までの勉強方法では不可能なくらいの暗記量をテスト前一週間でラクラク。しかもそれだけでなく、日常の生活や精神的な面にまで効果があり、特に「自信」や「ヤル気」など机に向かう姿勢が変わってきました。この記憶術という勉強方法がいかに適切で、合理的なものかを認識させられました。

模試で最高点、志望校も太鼓判。



西田幸司くん 福井県（中3）

僕の目指している高校は県内有数の進学校なので、早くから受験に向けて勉強していました。しかし、勉強方法が的確じゃなかったのか成績は伸びませんでした。そんな状態をなんとかしようと思って始めた記憶術。今ではおもしろいくらい暗記力が身につき、先日行なわれた模試ではなんと最高点。先生も〝志望校はラクラク合格できるよ〟と太鼓判をおしてくれました。

1時間で数十の歴史年号を暗記



山村貴史くん 宮崎県（中3）

僕にとって一番の問題点は暗記。特に歴史や地理は覚えたつもりでも忘れ易く苦労していました。それで始めた記憶術。覚えるのがいやになるほど量が多くても、数字置換法を使うとカンタンに覚えられるんですね。慣れてくると一時間で数十個の歴史年号を暗記できるようになりました。おかげで試験では社会系が大きな得点源。もちろん理数系もレベルアップしました。

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも始めてみないか。

Ⓕ2

そして私はみごと合格!!

こんなに効果的な勉強法があったなんて！



藤島陽子さん(20) 〈早稲田大学 教育学部合格〉

こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らずにいたこれまでが悔やまれました。どんな勉強にも役立ちますので、あなたも記憶術を利用して頑張って下さい。

楽しみながら短時間で覚えられた！



市村洋子さん(16) 〈都立第2商高合格〉

中学3年になっても勉強に集中できずあせりが見えてきた頃、記憶術をはじめました。暗記物が苦手だった私でしたが、今では10分で40個も歴史年号を覚えることができるようになりました。楽しみながら短時間で覚えられる記憶術、習って本当に良かったと思います。

受験用歴史年表なら2〜3日 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表なら2〜3日、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ！受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

徹夜勉強するより記憶術で1時間やった方が効果的！

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ！

だから一夜づけ、おおいにけっこう！ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ記憶術なのだ。

この記憶術講座をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績がビリからトップへ。東大在学中に司法試験イッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授してくれるのだ。さあ、さっそく案内書を取り寄せよう！

● 講座内容は三コースです

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース

記憶術の資料・無料贈呈中

今なら「記憶術」の詳しい案内書を**無料プレゼント！**

左のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

東京(03)317-2811

〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休

〈本校所在地〉

東京都杉並区高円寺南1の33の3

東京カルチャーセンター

キミはどんな未来図を創(つく)る!?



Modeling Techniques 3D(スリーディー)

モデリングテクニック

|通|信|講|座|

こんなオリジナル・キャラたちを作ってみないか!? もちろん、大好きなアニメヒーローだって作れちゃうヨ!!

アニメの人気キャラ&メカetc、プラモデルとは一味違ったモデリングがうけているね。でもモデラーをめざすキミなら、オリジナル作品を作ってみるのも悪くない。この講座がスケッチワークから完成まで、キミの知りたかったことをすべて教えてくれるんだ!

本講座監修はあの小田雅弘先生だ!





今、ウラの封書を送ると3Dの詳しい案内書を

無料プレゼント

ウラの封書を送るだけで詳しい案内書がもらえるんだって。タダなんだから、とりあえず送ってみて。キミが送ってくれないとボクは食べられてしまうヨ!

もう何だって作れるぞ!!

小田雅弘先生をはじめプロのモデラーやキャラデザイナー達があなたの作品をスケッチから完成まで親切に指導いたします。

東京ホビーセンター
東京都杉並区高円寺南1・33・3
お電話でも受付けています
☎03(317)2811
受付/AM7:00～PM9:00 年中無休

C-A

このページのウラにある封書を切り取り、ポストへ!

市販のプラモはもうアキアキというキミに贈る本物志向の3Dモデリング講座！

プラモデルも上級者になってくると市販のものでは楽しくない。そんなキミに３Dモデリング。これならモデリングの基本から上級テクニックまで身についちゃうから、キミだけのオリジナルキットや大好きなアニメヒーローが自在に作れるようになるんだ。しかも本講座監修はあの小田雅弘先生。だから安心して３Dモデルが楽しめるよ。とりあえずは下の封書を送ってネ。タダでもらえる資料を手にして、じっくり考えてみようよ。

キリトリ線

料金受取人払

中野局承認

1018

差出有効期間
平成３年12月
31日まで

切手は
いりません

郵便はがき

164-00

007

東京都中野局私書箱105号
（東京都杉並区高円寺南1の33の3）
東京ホビーセンター

3D（スリー ディー）モデリングテクニック 通信講座行

コンプティーク(583K)

このハガキを今すぐポストへ！

3Dモデリングテクニック通信講座の詳しい

案内書無料贈呈

●下記に必要事項をご記入ください。

住所	〒□□□-□□ フリガナ	フリガナ 都道府県 区市郡
		電話番号
氏名	フリガナ	年令 歳

キリトリ線

（折れ線）

のりしろ

今、３Dの資料を無料でプレゼントしています。この封書を下図の要領で切り取って、今すぐポストへ！

▲キリトリ線にそって切り取る

▲折れ線にそって外側へ折る

▲のりをつけ封筒にする

▲住所・氏名を書きポストへ！



（折れ線）

のりしろ

キリトリ線

のりしろ

Pure My Dool

MAX SERIES⑤

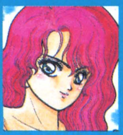
ピュア マイ ドール

原作・原画

唯 登詩樹

¥8,800





1 富士参號

私立探偵マックス
～潜入!!謎の女子校～　改訂版
¥8,030



2 緑沢みゆき

サッちゃんの大冒険
¥5,970



3 IBUKI NOBUTAKA

あずさ108事務所
¥7,000



4 もりばやし♡りんご

少女探偵RINNちゃんの事件簿
電脳少女伝説
¥7,000

ご購入は通信販売で！

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱いです。
口座番号　東京 3−056150
加入者名　アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留よりも手数料が安く、郵便為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数」を忘れずにご記入下さい。
■価格はすべて消費税込み、送料は無料です。

■対応機種（全ゲームとも）要アナログディスプレイ
PC-9801シリーズ　（旧98、E、F、M、U、UII、LTを除く。要640K）5″ 2HD
＊MS−DOSのVer. 2.11以上が必要です
PC-8801シリーズ　（SR以降、VA可）5″ 2D
NEC純正品以外での作動は保証できません。

AGUMIX
アグミックス　03-358-4862
〒160 東京都新宿区三栄町14番地　テラス三栄町 D

TUGIKARA
TUGINI
ARAWARERU
BISHOUJYO-
TACHITO
MONSTAR!
"A"TTO
ODOROKU
FANTASY
"H"
ROLL-PLAYING
GAME!

X·na 〔キサナ〕

奪われた美少女達が



俺は『さすらいの剣士』。なんて言うと聞こえはいいが、実は勝手気ままなひとり旅を楽しむ風来坊。ところが、あまりにも気ままな旅がたたってか、ある日、荒野のどまん中で倒れてしまった……。

されど捨てる神があれば拾う神がありというか、メイという名の美しい娘が俺を助けてくれた。そしてなんとか俺は一命を取り留める事ができた。メイはアムネリアの国の小さな町でやさしい姉さんとふたり暮らしをしている。そこは不思議なことに『美少女だけの町だった』。そして何故かひんぱんに魔物たちの襲撃にあって、町はパニック状態にある。

そんな話を聞いた矢先に、美しいメイの姉さんフローラが魔物にさらわれてしまった。命を助けられて親切にしてもらって、俺はこのままメイを見捨てて旅にでる訳にはいかない！　剣の腕には自信もある。俺はメイを連れて、フローラを助けるべく『モンスターの塔』へと向かうのだった……。

●『奪われた美少女達が、無事なわけがない！』ロールプレイ・ファンのすべてがそう思いつつも口にできなかった事実を、リアルにシナリオに実現した初めてのRPGです。やさしいフローラを手中に捕らえたモンスター達が、フローラにいったいどんな仕打ちをしているのか。フローラ以外にも奪われた、たくさんの美少女達。無事でいられるわけがない！どんな『はずかしめ』に彼女達は耐えているのか。あなたの正義だけが、奪われたフローラ、そして美少女達をモンスター達の毒牙から救う！

●とにかく画面グラフィックに注目してください。細部にわたり多くのデザイナー達の命を込めて描き上げました。数えきれないほどたくさんの美少女キャラをひとりひとりていねいに、一枚一枚細心の注意で描きこみました。その美しいグラフィック、過激なポーズを体験したあなたは、美少女達の誰かと、きっと恋に落ちてしまうでしょう。

●『最近のフェアリーテールの美少女モノ・ソフトは、何だかだいぶフンキが違うね。なにかとても本格的だね。』違いのわかるユーザーの皆さんを、そんな気持ちにさせる秘密。それはFM音源による抜群のBGM音楽にあります。（MSX版は内蔵PSG音源に対応）例えばスピーカーにつないでみてください。グラフィック同様、ひとつひとつの曲がその場面ごとの空気を、見事に切り替え、もり上げます。全25曲以上！

●たくさんのイベントに、手の込んだマップ・デザインやモンスター・デザイン。ニヤリとさせるギャグもあれば、緊迫感のあるシリアスもある。『キサナ』はダンジョンの最初から最後までゲーマーに息付くヒマをあたえません。たんなる美少女ソフトではなくて、本格RPGとしてもきっと満足いただけます。

●それだけではありません。『キサナ』には色々なゲーム・アイデアをつめこみました。ゲーム音楽だけを楽しむモード。美少女たちと自由に会えるコマンド。その他ゲームを離れてもゲーマーの遊び心を満足させるアイデアがいっぱい！『キサナ』本編をプレイしながら、そのアイデアを十二分に楽しんでください。



ファンタジーでクリスタルな幻影の世界にあなたを誘う美少女RPG!

PC88SR~対応11月15日(木)発売!定価6800円。PC98V~.MSX2/2+.×68K各機種対応版順次発売予定!

●1989秋、『リップスティック・アドベンチャー』。1989夏、『殺しのドレス 2 』。1989冬、『リップスティック・アドベンチャー 2 』。1990春、『うろつき童士』。数々のヒット作を制作した最強チームが、1990秋におくる自信のフィールドRPG!『イルミナ!』。

●お好み美少女、選べます。
『イルミナ!』に登場するパートナー・キャラクターは、全部で三人。おてんば魔術師に冷静沈着な剣士、健気な僧侶と、それぞれタイプが違う個性的な女のコを、あなたの好みでパートナーにすることができます。もちろん、女の子によってストーリーの中のセリフも少しずつ違ってきます。一度ゲームが終っても、パートナーを替えてまた楽しめる、3 倍おいしいゲームなのです。あなたの好きなタイプはどのコですか?

●グラフィック総数200枚!
『イルミナ!』に使用されているグラフィックは、大小とりまぜてなんと200枚!無論、アニメパターン、マップグラフィックはこの中には含まれません。そして、全てのグラフィックを一度のゲームで見ることは不可能でしょう。なぜなら、選んだ女の子によって、グラフィックすらも大きく変わってしまうからです。1 枚 1 枚ていねいに仕上げたカクテル・ソフトならではの美しいグラフィック、美少女たちのあられもない姿、とくとご観賞ください。

●ムードを盛り上げるBGM、全25曲。
勇ましい場面、悲しい場面、時には怒りにうち震え、時には甘い恋の一時・・・・『イルミナ!』で使用されているBGMは、FM音源を使用した本格バージョン。甘い旋律が、激しく鋭いリズムが、重低音ベースギターが、あなたのハートを圧倒する。

●息をつかせぬ展開、広大なストーリー、悲劇・ファンタジー・ロマン・・・・主人公をとりまく美少女たち、脳裏によぎる不思議な女性、つきまとう闇の影・・・・謎は新たな謎を呼び、いつしかストーリーの奥底に引きずり込まれていってしまう・・・・『イルミナ!』は、そんなプレイヤーの感情移入を大事に考えて作られた、こだわりのRPGなのです。もちろんあなたを満足させるゲーム・アイデアや遊び心がいっぱい!

●そして・・・・
全ての疑問、全ての束縛から解放されたとき、そこにはどんなエンディングが待っているのでしょうか、そしてあなたは何を感じてくれるでしょうか・・・・カクテル・ソフトの自信作、本格美少女フィールドタイプRPG『イルミナ!』

ある日、テュトの村はずれの川に僕は流れ着いた。その時の僕は、以前の記憶を全て失っており、手がかりと言えば気絶しても放さなかったクリスタルのペンダント、そして右手に残っていた不思議な形のアザだけだった。僕は、助けてくれた少女とともに記憶を取り戻すための旅に出たが、僕の前世を知っているらしい妖しい女性の登場や、時折り僕の脳裏をかすめる美しい女性の姿など、僕の前世の謎は深まるばかり・・・・。いったい僕は、何者なんだ・・・・!?

オリジナルでユニーク
カクテル・ソフト
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

通信販売のご案内及び、申し込み方法

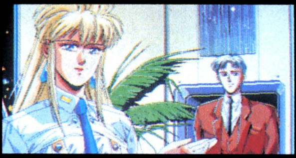
●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してカクテル・ソフトまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号、東京0-91780カクテル・ソフトまでお申し込みください。

プレゼント

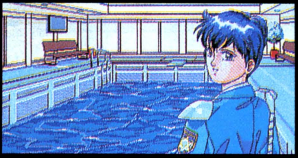
[イルミナ!]お買い上げのお客様先着 200名様に『カクテル・ソフト特製テレホンカード」をプレゼント。詳しくは、ソフトについているマニュアルの最終ページをごらんください。

90年を震撼させた最高の話題作!!










原作・総監督　麻宮騎亜
（角川書店／コミックコンプ連載中）

SILENT

PC9801VM以降　ディスク7枚組　¥14800（税別）

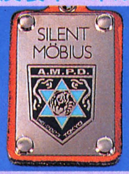
特製サイレントグッズ　ゼネプロより好評発売中!!

Tシャツ　香津美リキュール

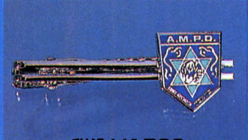

フリーサイズ　税込 ¥2000

Tシャツ　A.M.P


フリーサイズ　税込 ¥2000

皮製キーホルダー


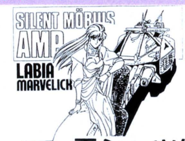
税込 ¥1200

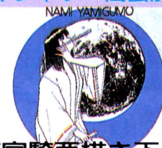
七宝焼ネクタイピン


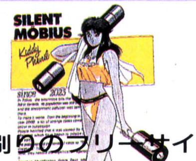
税込¥1500

七宝焼バッジ


税込 ¥1500

Tシャツ　レビア・マーベリック


Tシャツ　闇雲那魅


Tシャツ　キディ・フェニル


Tシャツ　彩弧由貴

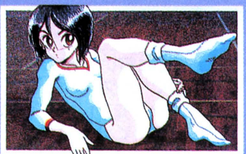

Tシャツはすべて麻宮騎亜描き下ろし。各三色刷りのフリーサイズ　税込¥2000

㊗ 98版《電脳学園シナリオⅠ》バージョンアップ!!

11月10日リリース！ 旧バージョンお持ちの方には¥4,400でバージョンアップサービスを実施!!



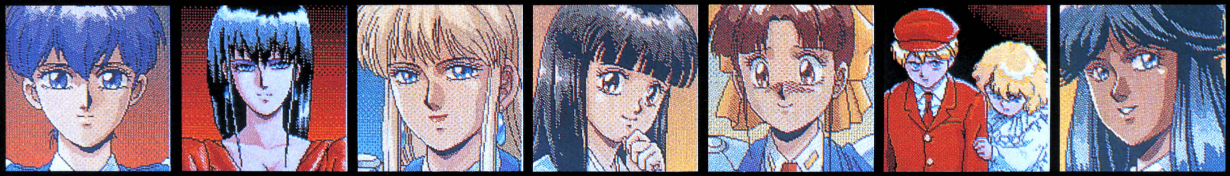
ファンの皆様の御意見・御要望を取り入れて、≪98版・電脳学園シナリオⅠ≫が遂にバージョンアップ！ データアクセスの時間を大幅に短縮、目玉のグラフィックにも極限まで手を加え、美しさもH度も100²倍にアップ!! 最終画面のグレートな素晴しさには、眼ン玉飛び出し下半身エネルギー充填200%は間違い無し!! まだプレイ未経験の人は¥8800で、すでに持っている人は¥4400でゼネプロのバージョンアップサービスを受けて、この凄さを体感するべし!!




●バージョンアップサービスの受け方● すでに旧バージョンをお持ちで、バージョンアップを御希望の方は、≪98版・電脳学園シナリオⅠ≫のマニュアルを、『ゼネラルプロダクツ・98電脳Ⅰバージョンアップサービス係』(住所は右ページ参照）へお送りください。お申し込み後2週間程度で新バージョンのパッケージ製品を、宅急便の代金引き換えサービスでお送りします。代金￥4400を御支払いになって御受け取り下さい。※『タケル』で御購入の方はタケルのマニュアルをお送り下さい。尚、このサービスはゼネプロのみで行っており、一般小売り店では実施しておりません。一般小売り店で御購入の方も、ゼネプロへお申し込み下さい。

急募!! ガイナックスでは、①パソコンゲームのCG・プログラムのバイト（特にX68K）、②アニメの制作進行、を募集しています。条件は①東京吉祥寺に通勤可能な方、②は要普通免許で肉体頑強な方、です。採用希望の方は0422-22-1980／ゼネプロ黒田まで、まず電話連絡下さい。

超人気コミックスを堂々のAVG化！
絶賛の嵐を巻き起し大ヒット増産中!!

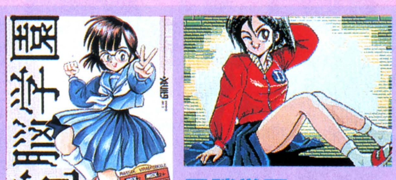


作画監督　菊池通隆　　製作　GAINAX

MÖBIUS
サイレント メビウス

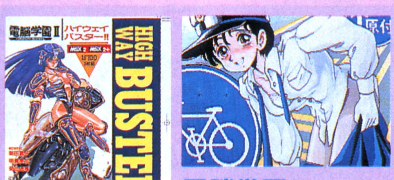
※売り切れ店続出で大変御迷惑をおかけしました。

大好評《電脳学園シリーズ》がMSXにフル登場!!



電脳学園 シナリオⅠ

美少女咲き誇る禁断の花園《電脳学園》。その男子禁制の門が三千年ぶりに開かれた！学園選り秀りの美少女たちの出題する〈SF&オタク〉に正解し、♡♡♡を××せよ!!
●MSX2/MSX2+●PC98●PC88　各¥8800



電脳学園Ⅱ ハイウェイバスター!!

首都高速を炎に染める、謎のエアバイクライダーを追え！　キャラデザインに新田真子・明貴美加・菊池通隆を迎えた好評第２弾は、《乗り物・交通法規編》でHに迫る!!
●MSX2/MSX2+●PC98●PC88　各¥8800



電脳学園Ⅲ トップをねらえ！

大人気OVAがシリーズに登場。ライバルはあのユング・カズミ・ノリコの三人娘！　もちろん電脳学園だからバッチリ♡♡するぞ!!
●MSX2/MSX2+　11月５日発売予定
●PC98　●PC88　各¥8800

GAINAXソフト対応機種

●PC９８０１VM以降　5'2HD／3.5'2HD(4枚組・電脳学園シリーズのみ) FM音源・マウス対応・アナログRGBモニタ限定　VM及びUVは要16色ボード　※シナリオⅠの旧バージョンのみ要MS-DOS要640KB　★当社の製品は（PC286シリーズ）に対応。なお９８／286シリーズのラップトップ型及び８８VAのみ動作の保証はしかねます。
●PC８８０１SR以降　5'2HD／3.5'2HD（4枚組）FM音源・マウス対応　アナログRGBモニタ限定
●MSX２／２＋　3.5'2HD(Ⅰは2枚組・Ⅱは3枚組)要64KB要VRAM128KBジョイスティック・ジョイマウス対応

この広告掲載の商品は通信販売で！お申し込みはこちら⬇

Ⓐ電話でのお申し込みは

0422-22-1980へ！

早くて確実しかもお手軽！　電話で注文、後は商品が届いた時に宅配業者に代金を支払うだけ。面倒な送金作業は必要なく便利です。平日12：00〜19：00に上記番号へお電話ください。※ご自宅に電話の無い方は御利用できません。また、代金・送料（¥５０００以上は無料）の他に手数料¥５００がかかります。

Ⓑ郵便でのお申し込みは

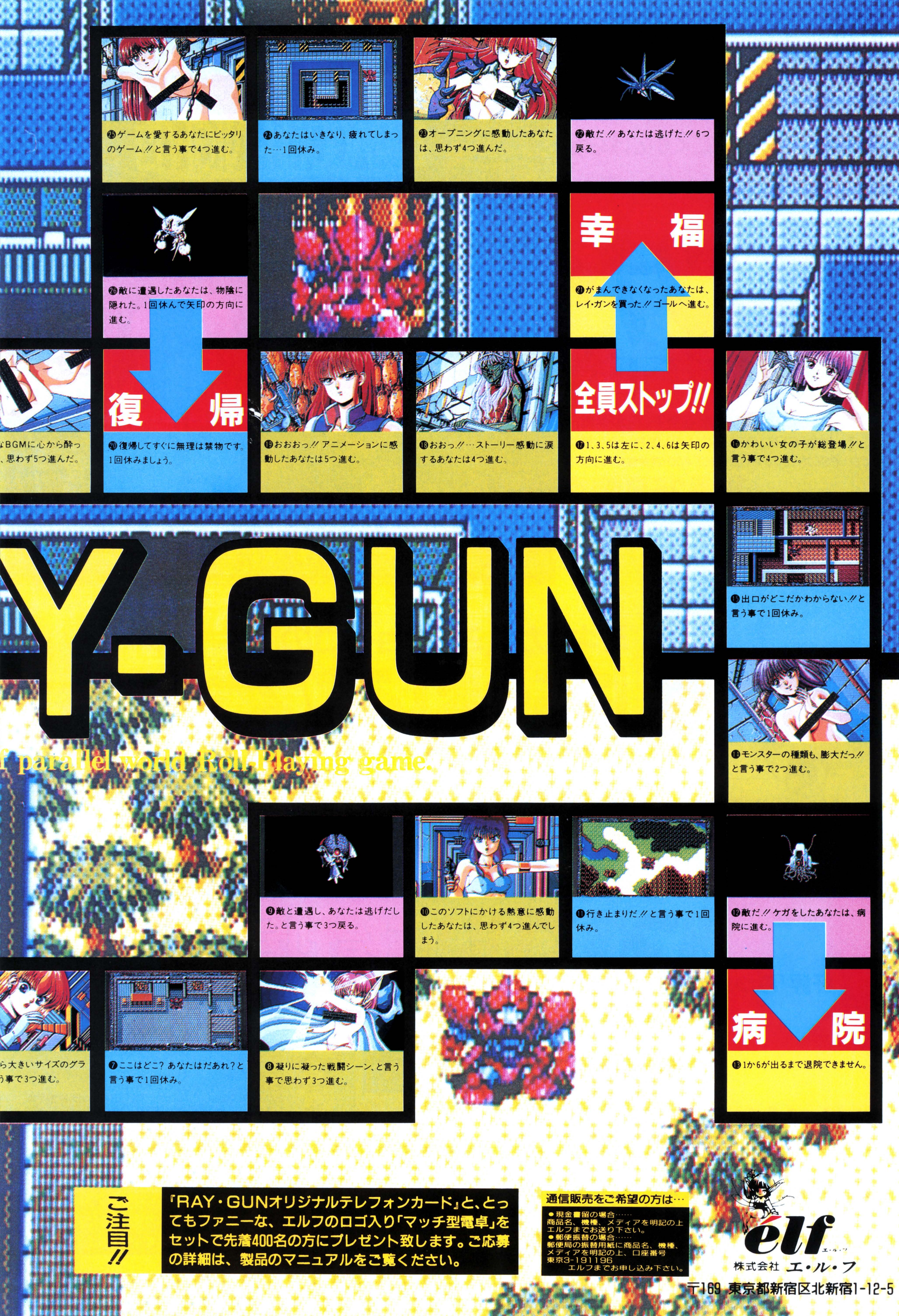
ご希望の商品名と数量、そしてお名前・ご住所・お電話番号をご明記の上、弊社まで現金書留・郵便為替・郵便振替のいずれかでお申し込みください。
■郵便振替番号：東京8-350836／加入者名：㈱ゼネラルプロダクツ
●送料はⒶ、Ⓑいずれの場合も１回¥500。¥5000以上お買い上げの方には無料サービス！

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1 2F
株式会社ゼネラルプロダクツ

☆ゼネプロにソフトの通販申し込みの方に限り、送料&手数料&消費税をサービス。更に限定数オリジナル特典を進呈!!



悪!!
㉝練りに練られた、大どんでん!! と言う事で、スタートに戻る。
㉜敵だ!! 矢印の方向に逃げ、指示に従え。
㉛オマケディスク…ついててよかった。と言う事で3つ進む。
㉚峠の茶屋で一休み…で、なぜか5回休み。
㉞あなたは涙を流さずにはいられない…と言う事で、その場で泣きましょう。
㉙Hな絵を心ゆくまで楽しんだあなたは、心地よい疲れと共に3つ進む。
ゴール
㉟さて!! これからが本番です。みんなでレイ・ガンを買いに行きましょう!!
㉘敵だ!! あなたは逃げ出した…逃げすぎて、病院まで戻る。
RA
A riddle
スタート!! がんばってね!!
❶エルフ初!! フィールドタイプのRPG。と言う事で4つ進む。
❷あなたは道に迷ってしまった!! 1回休み。
❸アナログ16色のグラフィック!! と言う事で4つ進む。
❹敵と遭遇した!! 矢印の方向に進み、指示に従え。
不幸
❺あなたは洞窟に落ちた…。1か6が出るまで出られない。
PC9801版(5インチ、3.5インチ2HD)··好評発売中!!
(VM以降対応、要640K、LT、XL、XAシリーズを除く)
※ご注意…98版ではアナログディスプレイが必要です。
PC8801(5インチ2D)……………………10月17日発売
(SR以降対応版、VAシリーズ、MCにも対応。)
MSX2/2+(3.5インチ2DD)…………11月中旬発売
(MSX版は1ドライブ仕様です。もちろん2ドライブのお客様もお楽しみいただけます。)
X68000版(5インチ2HD)…………………11月発売予定
各定価6,800円



㉕ゲームを愛するあなたにピッタリのゲーム‼と言う事で4つ進む。
㉔あなたはいきなり、疲れてしまった…1回休み。
㉓オープニングに感動したあなたは、思わず4つ進んだ。
㉒敵だ‼あなたは逃げた‼6つ戻る。
㉖敵に遭遇したあなたは、物陰に隠れた。1回休んで矢印の方向に進む。
幸福
㉑がまんできなくなったあなたは、レイ・ガンを買った‼ゴールへ進む。
なBGMに心から酔っ、思わず5つ進んだ。
復帰
⑳復帰してすぐに無理は禁物です。1回休みましょう。
⑲おおおっ‼アニメーションに感動したあなたは5つ進む。
⑱おおっ‼…ストーリー感動に涙するあなたは4つ進む。
全員ストップ‼
⑰1、3、5は左に、2、4、6は矢印の方向に進む。
⑯かわいい女の子が総登場‼と言う事で4つ進む。
⑮出口がどこだかわからない‼と言う事で1回休み。
Y-GUN
f parallel world Roll-Playing game.
⑭モンスターの種類も、膨大だっ‼と言う事で2つ進む。
⑨敵と遭遇し、あなたは逃げだした。と言う事で3つ戻る。
⑩このソフトにかける熱意に感動したあなたは、思わず4つ進んでしまう。
⑪行き止まりだ‼と言う事で1回休み。
⑫敵だ‼ケガをしたあなたは、病院に進む。
ら大きいサイズのグラう事で3つ進む。
⑦ここはどこ? あなたはだあれ? と言う事で1回休み。
⑧凝りに凝った戦闘シーン、と言う事で思わず3つ進む。
病院
⑬1か6が出るまで退院できません。
ご注目‼
『RAY・GUNオリジナルテレフォンカード』と、とってもファニーな、エルフのロゴ入り『マッチ型電卓』をセットで先着400名の方にプレゼント致します。ご応募の詳細は、製品のマニュアルをご覧ください。
通信販売をご希望の方は…
●現金書留の場合……
商品名、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。
●郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記の上、口座番号東京3-191196
エルフまでお申し込み下さい。
elf エ・ル・フ
株式会社 エ・ル・フ
〒169 東京都新宿区北新宿1-12-5

ヒロイン、ルナと勇者タケルの愛と感動の冒険。
せまりくるモンスター、美少女の悲鳴、
奥深いダンジョンにくり広げられる
アドベンチャースペクタクルファンタジー!!

ドラゴンナイト
～水の宝王篇～

キャスト：水谷優子、松本保典、他
テーマ曲「SHOOTING LOVER」(水谷優子)
●CD：PSCX-1013 税込定価¥2,400(税抜価格¥2,330)

10月25日発売



あの美少女ソフトの名作「ドラゴンナイト」がイメージ・アルバムになって遂に登場！



ミキ・カスミ・ショーコの
はじめまして♡スペシャル

オリジナルアニメ「はじめまして」＋ゲームグラフィックス「SR麻雀PⅡ・PⅢ」がLDで登場！ビデオ版未収録PⅡ幻のシーンを含む、完全永久保存版!!
●LD/PSLX-1001/COLOR/37min/STEREO 税込定価¥5,000(税抜価格¥4,854)



ミキ・カスミ・ショーコの
みつめていいよ増刊号

好評「みつめていいよ」シリーズ第2弾！大ボリュームの3枚組！
●CD：PSCX-1010～12(3本組)税込定価¥5,000(税抜価格¥4,854)

美少女ソフト オリジナルカタログVol.1
～パソコンゲームキャラクター大集合～



正しい美少女ソフトの選び方。買う前にこのVIDEOでチェック！
好評につきVol.2も発売決定！
●VHS/PSVX-1002/COLOR/Hi-Fi/40min/STELEO
税込定価¥3,800(税抜価格¥3,689)



かすみからのお願い♡

いつもSR麻雀シリーズを応援してくれてどうもありがとう。実は私、みなさんにおわびしなきゃいけないことが……。8月25日発売のLD「はじめましてSPECIAL」の『㊙設定資料集』プレゼントの応募券をつけ忘れちゃったんです。ゴメンナサイ！御迷惑をおかけしました。応募の際は、LDの帯についている"DATAM PSLX-1001"の部分を切り取って、11月10日までに送って下さいネ。これからは気をつけるように反省してますのでどーかおゆるしを……グスン。(「カスミー！ウソ泣きしたってダマされないワョ！」)

特報 「美少女ソフトオリジナルカタログVol.2」11月25日発売決定！内容も新たにソフトハウス10社以上、登場キャラ20以上。

DATAM DATA MUSIC
POLYSTAR

富士見
ファンタジア文庫 今月の新刊
FUJIMI FANTASIA SERIES

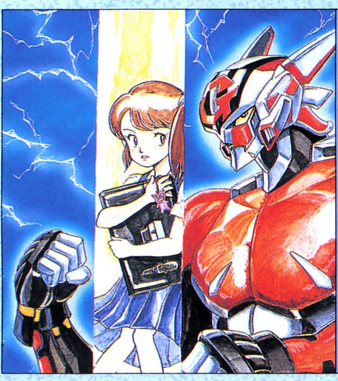


羅刹王2 竜王の章

六道慧
イラスト 高田明美

鳴神町を脱出し、東京へと移り住んだ冬吾と七生——。
だが、再び二人のまわりに異常な事件が起こり始める。
亡びたはずの美夜子か、それとも新たなる敵の出現か!?
真の闘いの構図が、いま明らかになろうとしている!

定価500円（税込）



超熱血ゴーカイザー①
突如出現の巻

とまとあき
塚本裕美子
イラスト 岡本英郎

外人レスラーの如きＳＬ（スーパーライブ）ウェアの挑戦! 愛美の乗る
格闘マシン、ゴーカイザーのプロレス技が炸裂する!!
待望の超熱血ロボットプロレスアクション遂に登場!!

定価430円（税込）



死せる神の島（下）
ソード・ワールド・ノベル

原案 安田均
著 下村家惠子
イラスト 草彅琢仁

リザンは海の邪神ミルリーフの使徒になってしまった。
邪神の復活により、アレクラストに次々と異変が——。
世界の命運を賭け、バートとリザンの対決の時が迫る!

定価430円（税込）



半龍公子伝 火華流
一・黒鱗の叛龍

松澱典子
イラスト 橋本正枝

東京神田に住むチャキチャキの江戸っ子星太は自分が、
龍と人との間に生を受けた半龍公子だという夢を見た。
それ以来彼は不可解な事件に巻き込まれていく。

定価500円（税込）

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14 電話(03)261-5375㈹ 振替/東京7-86044

SOFT EXPRESS

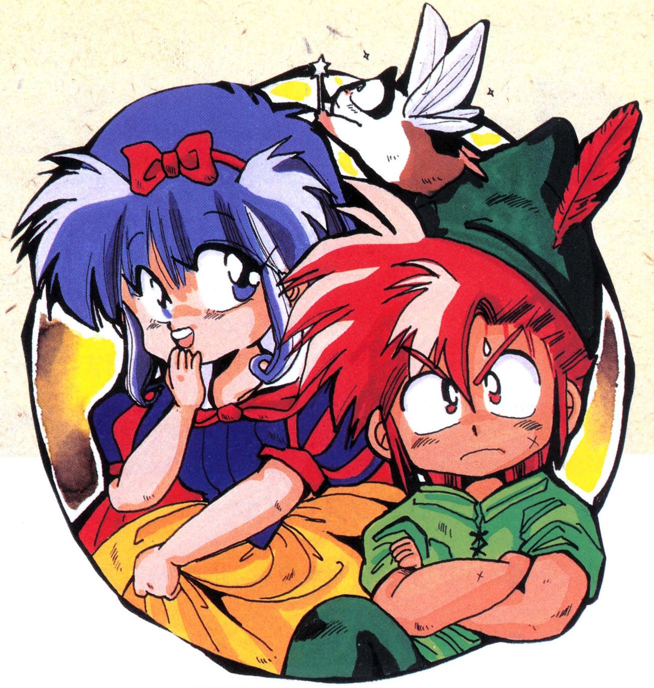
SOFT TOP

⇧急上昇 ↑上　昇	先月の順　位	ソ　フ　ト　名	メーカー名	種類
1	1	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	
2	2	三國志II	光　栄	
3	3	ドラゴンスレイヤーVI	日本ファルコム	
4	4	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
5	5	イースII	日本ファルコム	
↑ 6	8	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	
↑ 7	9	ソーサリアン	日本ファルコム	
8	6	ウィザードリィ	アスキー	
⇧ 9	―	サイレントメビウス	ガイナックス	
10	10	イース	日本ファルコム	
↑ 11	12	ウィザードリィV	アスキー	
↑ 12	16	大戦略III	システムソフト	
13	11	三國志	光　栄	
14	14	大航海時代	光　栄	
⇧ 15	20	サーク	マイクロキャビン	
↑ 16	―	ブライ 上巻	リバーヒルソフト	
↑ 17	―	天下統一	システムソフト	
18	15	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業・富士通	
19	7	ポピュラス	イマジニア	
↑ 20	―	ルーンワース	T&Eソフト	

●集計対象：2000人（8月8日～9月7日）

 イラスト／夢来鳥ねむ

夜もずいぶん涼しくなって、秋の夜長をゲームで過ごすのが気持ちいいね。それも彼女とふたりでロマンチックに、な〜んて最高！　今月のリーダーズTOP20では、ガイナックスの『サイレントメビウス』が9位に初登場と元気だ。本命と思ってた『シムシティー』は、まだTOP20圏外で足踏み状態なのが気になる？



読者が選ぶ 20

総得票数	得票数
2069	339
1423	287
1017	141
982	132
683	101
460	70
639	69
596	60
58	58
405	53
85	48
95	43
397	41
98	40
105	31
178	29
45	27
163	26
214	22
153	21

読者の告白 このソフトが好きっ！

サイレントメビウス

（ガイナックス）



大感動!!　もうとにかくこのひとことですね。グラフィックは超キレイだし、ストーリーのできも原作に匹敵するほど！　文句なしに楽しめました。

4回解きましたが、香津美、キディ、レビア、那魅（なみ）、由貴がそれぞれ性格にあったセリフをいうので、原作のファンであるぼくはおもわず納得。「たしかに由貴ならこういうな」なんて思いながら遊んじゃいました。それから原作つきのゲームってエンディングが単調になりがち（メインキャラがドーンとグラフィックで出るだけだったり…）なんだけど、この『サイレントメビウス』はおおちがいですね。まさに映画顔負けの、悲しいながらもとってもすてきな結末……。よかったです！『サイレントメビウスⅡ』、ぜひつくってくださいね！

東京都／塩満俊之

●読者からのひと言募集中●

リーダーズＴＯＰ20では、読者の皆さんからの「このソフトが好きっ！」のお便りをお待ちしています。キミの大好きなソフトについて、字数300字程度で自由に書いてね。あて先は、
〒102　東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク
「ＴＯＰ20このソフトが好きっ！」係

▶21〜30位までの順位

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	キャンペーン版大戦略Ⅱ	26	プリンス・オブ・ペルシャ
21	天と地と	26	テトリス
23	銀河英雄伝説	28	ミスティブルー
23	提督の決断	29	DE・JA
25	シムシティー	30	遙かなるオーガスタ

Soft Sales Top 20

いま売れているソフトはこれっ!!

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店からの情報から、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ!（今回は8月1日から31日までのデータを集計したものです）

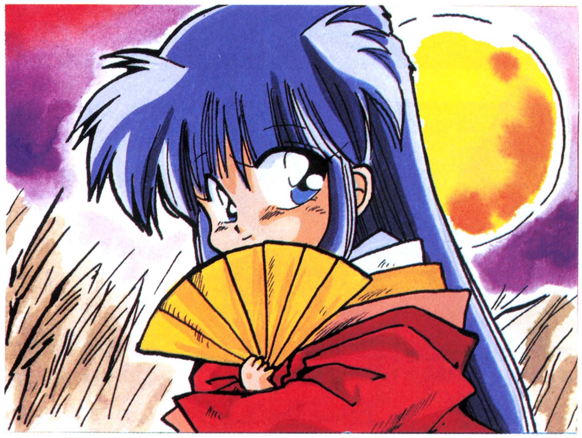
順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	13	ドラゴンスレイヤーⅥ	日本ファルコム	PC98,PC88SR,MSX2	8700円 (5D,3.5D)
2	4	プリンス・オブ・ペルシャ	ブローダーバンドジャパン	PC98	8800円 (5D,3.5D)
3	5	三國志Ⅱ	光　栄	PC98,PC88SR,MSX2,X1t	14800〜17200円 (5D,3.5D,R,CD)
4	—	サイレントメビウス	ガイナックス	PC98	14800円 (5D,3.5D)
5	1	栄冠は君に　高校野球全国大会	アートディンク	PC98	9500円 (5D,3.5D)
6	2	大航海時代	光　栄	PC98,PC88SR,X1t	9800〜12200円 (5D,3.5D)
7	6	ポピュラス	イマジニア	PC98,X68000	9800円 (5D,3.5D)
8	—	ディスクステーション9月号	コンパイル	MSX2(+)	1940円 (3.5D)
9	11	ランペルール	光　栄	PC88SR	9800〜12200円 (5D)
10	15	DE・JA	エルフ	PC98,PC88SR,MSX2	6800円 (5D,3.5D)
11	—	クォータースタッフ	スタークラフト	PC98	9800円 (5D,3.5D)
12	3	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	MSX2	7800円 (R)
13	—	D【欧州蜃気楼】	ウルフチーム	PC98	12800円 (5D,3.5D)
14	—	DPS -SG-	アリスソフト	PC98,PC88SR	6800円 (5D,3.5D)
15	9	ウルティマⅤ	ポニーキャニオン	PC98,PC88VA,X68000	9800円 (5D,3.5D)
16	—	機動戦士ガンダム クラシックオペレーション	ファミリーソフト	PC98	8800円 (5D,3.5D)
17	7	プロミストランド	イマジニア	PC98,X68000	4800円 (5D,3.5D)
18	10	インペリアル・フォース	システムソフト	PC98	8800円 (5D,3.5D)
19	—	ランスⅡ	アリスソフト	PC98,X68000,FM TOWNS	6800円 (5D,3.5D)
20	—	46億年物語	エニックス	PC98	9200円 (5D,3.5D)

●とくに記載のないかぎり、価格は消費税を含みません

総合分析

SOFT EXPRESS

今月のセールスTOP20では、なんと日本ファルコムの『ドラゴンスレイヤーⅥ』が、久しぶりに1位に返り咲き。原因は、MSX 2への移植版の登場だ。待たせただけあって、ほかの機種にも劣らないすばらしい出来ばえ。MSXユーザーも大満足ってわけだね。それから、もうひとつの注目は、4位に初登場のガイナックスの『サイレントメビウス』!! リーダーズTOP20でも9位に初登場していたり、今月は大活躍だ。ほかにも、ちょっと変わったACTの『プリンス・オブ・ペルシャ』や、光栄の『三國志Ⅱ』など、先月の上位ソフトも、それぞれ順位を上げてがんばっている。そうそう、毎月必ず上位に入るコンパイルの『ディスクステーション』シリーズ。10月からは、PC98版も発売開始になるんだけど、こちらもMSX版に劣らない人気ソフトになれるかな？



今月のチャート　SLG

いつものことみたいだけど、今月のランキングでも、大活躍しているのが、SLG。正統派の戦争モノSLGしている『三國志Ⅱ』をはじめ、冒険ロマンSLGの『大航海時代』や、超個性派の『ポピュラス』&『プロミストランド』など、このところバリエーションが広がって、いろいろなSLGが活躍しているよね。この後にも、『銀河英雄伝説Ⅱ』や、『シムシティー』そして大御所システムソフトの大戦略シリーズ最新作『大戦略Ⅲ'90』など、超話題作が、いまかいまかと出番を待っている状態。人気のRPGも、いまや数の上ではSLGに押され気味。当分続く、このSLG攻勢に歯止めをかけることができるのは、いったいどのジャンルなのか？

3	三國志Ⅱ
6	大航海時代
7	ポピュラス
9	ランペルール
16	機動戦士ガンダム・クラシックオペレーション

今月の注目株　栄冠は君に　高校野球全国大会

今月の注目株は、先月初登場1位、今月は惜しくもランクを落としたけれど5位と好位置につけている、アートディンクの『栄冠は君に　高校野球全国大会』だ。これって、野球は野球でも、高校野球を舞台にしているというめずらしいゲーム。プレイヤーは野球部監督というところで、試合をするだけじゃなく、選手を鍛えたりもしなきゃいけないあたり、なかなか戦術がモノをいうゲームだよね。スポーツゲームというよりは、スポーツを舞台にしたSLGというカンジがするね。そういえば、同社のゴルフゲーム『ダブルイーグル』も、こんなカンジだったっけ。



▲汗と涙が見えてこないかい？

The タケル情報

8月セールスTOP10

ソフトの自動販売機、ソフトベンダータケルのランキングを紹介。セールスTOP20とあわせて、ソフト選択の参考にしてね。

1	セレクテッド ソーサリアン5（タケルソフト）
2	セレクテッド ソーサリアン4（タケルソフト）
3	セレクテッド ソーサリアン3（タケルソフト）
4	パターンエディタPE2（月刊アスキー）
5	セレクテッド ソーサリアン1（タケルソフト）
6	セレクテッド ソーサリアン2（タケルソフト）
7	うろつき童子（フェアリーテール）
8	吉田コンツェルン（MSXマガジン）
9	バカスカウォーズ（ログインソフト）
10	スクリーンエディタEDX（月刊アスキー）

〈8月1日～8月31日〉

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050	●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356
●LAOX新宿店	☎03-350-1241	●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●富士音響	☎03-255-7846	●カトー無線	☎052-264-1534	●Pic万代店	☎025-243-5135
●COM	☎03-251-1523	●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241	●Pic小針店	☎025-233-5791
●SHINKO	☎03-255-0450	●J&Pテクノランド	☎06-634-1211	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●池袋WAVE 5F ソフトハウス	☎03-5992-8627	●J&Pメディアランド	☎06-634-1511	●カホ福岡店マイコンセンター	☎092-714-5155
●J&P渋谷店	☎03-496-4141	●J&P高槻店	☎0726-85-1212	●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●J&P八王子店	☎0426-26-4141	●J&P和歌山店	☎0734-28-1441	●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●J&P町田店	☎0427-23-1313	●J&P姫路店	☎0792-22-1221	●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111

ソフトハウスおじゃまし隊

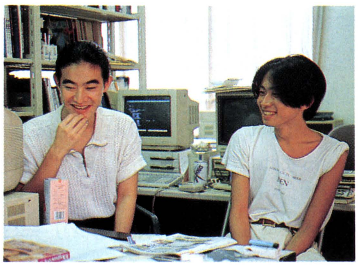
アーテックの失われた青春群像の巻



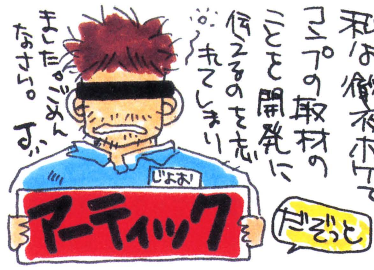
▲ヒゲの平手&開発スタッフ・ブラザーズだっ

はろー、えっぷりばでぃ。今月のおじゃまし隊は、『ダーク・レイスⅡ』の開発で超いそがしいアーテックさんちにやってきたぜっ。ゲームの説明をしてくれたのは、おヒゲがシブいコーディネーターの平手さん。静かな口調で熱心に語ってくれたゲーム内容については、P.74を読んでちょーだい。

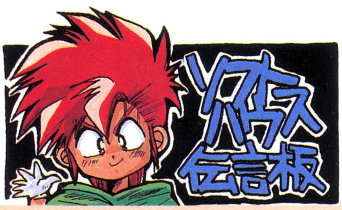
ひととおりゲームの説明を受けたあと、うれし恥ずかし開発現場をのぞいてみると……いたいた、ゲームの開発に青春を捧げた（奪われた？）若者たち。寝不足の顔でケナゲにほほえむ彼らの苦労話を聞くのが、ソフトハウス取材のいちばんのお楽しみなのである。



▲失われた青春を語る、新庄くんと皆葉くん



お話をしてくれたのは、モンスターデザインの皆葉くんと、町のグラフィックを担当した新庄くん（写真参照）。休みも取れず、好きな映画も見られなかった新庄くんの「ボクの夏休みを返して〜」コールに、おもわずもらい涙のおじゃまし隊であった。いっぽう皆葉くんも、1週間泊まりこみでデートもできなかったと嘆く（ふん、彼女いるだけマシだい、とかってにひがむおじゃまし隊）。みんな、苦労にもメゲずがんばる彼らに、愛のお便りを出そう！



アスキー

私は毎月コロコロコミックを購読している。珠玉のマンガに大笑いし、ナンバリングされた意味のない認定証を誇らしげに持ち歩き、スーパードッチ大会に本気で参加しようと考える。大切なのは童心を忘れないこと、それが私の信条。『Wiz 5』は童心に帰って遊べ。

アーテック

スミマセン。スミマセン。スミマセン。『ダーク・レイスⅡ』は……スミマセン。スミマセン。スミマセン。発売が大幅に延びてしまうのです(弱気)。スミマセン。スミマセン。スミマセン。
……でもＰＣ98ユーザーの方々！『バルバトゥスの魔女』をね！

アートディンク

この前『機甲師団』Ｘ68Ｋ版も発売されたし、アートディンクは年末の商品に向けてまっしぐら！年末は、アレとアレ……そうそうアレも出るゾ。いまからおこづかいをしっかり貯めとかないと泣きをみるゾ！
お楽しみに！

アリス・ソフト

Ｘ68Ｋユーザーの皆さま。お待たせいたしましたっ！　この号が発売されるころには、『ＤＰＳ　-ＳＧ-』のＸ68Ｋ版がそろそろ発売になっています。前回を上回る個性あふれるシナリオ、超美麗グラフィック！　Ｈの好きな人は、どんどん買ってくださいね。

アルシスソフトウェア

秋の夕暮れは、なんとなくロマンチック。茜色に染まった街に、恋人たちの寄り添う影があたまにくるよ。あんたたちばっかりいい思いしないで、その幸福をあたしにも少し分けてもらいたいね。あたしゃ悲しいよ。あぁ、なんでもいいから、幸せになりたいよ。

イマジニア

『ポピュラス』に続き、欧米実力No.1ソフト『シムシティー』を先月発売しました。もう味見はすみましたか？　まだの人はダマされたと思ってぜひ食べてみてください。感想お待ちしています。あと、スゴイ町ができたら、その話もネ。なにかいいことがあるかもよ？

ウルフチーム

マスターアップ間際、一杯の珈琲と１本の煙草が疲れきった私の心を慰めてくれる。
「○○さぁん、これ変ですよ」
「そんなことは私は知らね……」
「なんだと、このやろう！」
べしっ！　どうやら気取っている場合ではないようだ。

エス・ピー・エス

この10月から、ＳＰＳは下記の場所へ民族大移動しまぁす！

★新住所★
〒960
福島市太平寺字過吹24-1
ＴＥＬ　0245-45-5777
ＦＡＸ　0245-45-1804

エニックス

この秋、『ワールドゴルフⅢ』が発売されます。今回の特徴は、個人別データベース機能、平均ストローク数、平均パット数など、10数項目のデータが記録され、自分の弱点などがわかるようになっています。ＰＣ88版で、発売されます。

ガイナックス

「燃える編集野郎・外伝-1」
「『サイレント』絶好調！　売り切れ店続出！」そんな明るい営業大橋の報告に、神田は薄い笑いを浮かべた。この１本を皮切りに、あと５本もヒット作を出せば夢のボーナスが手に入る！　彼はボーナスを見たことがなかった。（続）

呉ソフトウェア工房

年末に、『ファースト・クィーンⅡ』を発売したいと思って、いまみんなでがんばってます。猛暑もやっとひと段落したというのに、夏バテ気味ですが、なんとか年末にはとガンバッてます。この努力認めてくれるかなぁ。だから秋から年末に延びたの許してくれるよネ。

ゲームアーツ

わーい。お待たせしました！FM TOWNS版『プロ野球ファミリースタジアム'90』がやっと発売になりましたよー。グラフィックもスピードもバッチリ。また、ジョイパッドをもう１コ用意すると、ふたりで競いあえます。友だちもさそってね。よろしく！



SOFT EXPRESS

プレゼント

アーテックのプレゼントは、①『めいきんぐ・おぶ・ディガンの魔石』(PC98対応、なんとイラストレーター加藤直之氏と社長兼原作者の山口祐人氏のサイン入り)②『ガデュリン』のポスター、を各2名に。③『デュガンの魔石』ステッカー2枚組を25名に。太っ腹!



▲ハガキに欲しい品物を明記して、下の住所に送ろう

〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部
「おじゃまし隊」プレゼント係

光　栄

みなさんお待たせしました。大人気信長シリーズの第4弾『信長の野望・武将風雲録』がPC88SR以降で、いよいよ11月に発売されることになりました。みなさんの声を積極的に取り入れた意欲作ですよ。また『ランペルール』PC98版が10月27日に発売です。

工画堂スタジオ

お待たせしていた、あの移植版の完成が近くなってきた。PC98版『ナビチューン』とX68K版『シュヴァルツシルト』だ。そろそろ正式に発表ができそうな雲行きになってきた。年内には発売する予定になっている。予定は未定だが、十分期待してほしいものだ。

コスモス・コンピューター

でました！　でましたヨ！
SFのSLGのスゴイヤツ。
『レジオナルパワー』！
『レジオナルパワー』ですよ！
これはかなりイケルと思いますよ。ぜひ、いや、絶対やってみるベシ。知的でスリリングなアダルトのあなたに『億万2』もうすぐデス。

コナミ

人間が2本足で歩くという動作は、前方に倒れるという動作の応用だそうな。前へ進むということには、倒れてしまうかもしれないという可能性があるってことだな。でも、倒れてしまうことを怖がっていては1歩も前へ進めない。こいつはゲーム業界でも同じことだよね。

コンパイル

皆様は、いかがお過ごしですかな？コンパイルの営業・田中でござい。『ランダーの冒険Ⅲ〜闇に魅せられた魔術師〜』既存のRPGに飽きた人は要チェック。本格的と呼ぶにふさわしい内容。PC98ユーザーの方々、『ディスクステーション98』は、10月20日発売です。

ザインソフト

ブックパソコン版アドベンチャーゲームが新登場します。出張中の電車の中で、旅行先でこのゲームを取り出してみてください。このゲームは2本1組で、ひとつのゲームで2重のおもしろさです。ブックメイトと名づけたこのシリーズ、今後とも応援してください。

ジー・エー・エム

好評発売中の『バトル』の解説本ができます。きっとプレイの助けになります。乞うご期待！
たまには当社が誇る囲碁ソフト、『囲碁入門道場』を現代の若人の脳に植えつけたい。アニメ風から本格ルールまで。おまけに日本棋院認定ソフトがついています。

システムサコム

時は秋。年末商戦も近くなってきました(をいをい)。サコムは『ジェミニウィング』のほかにな〜んと、もう1本アーケード移植版を出すのです！　その名も『アトミックロボキッド』(UPL制作)。対応機種はX68K。MIDI対応！　詳しくは来月号を見よ！

システムソフト

『ブリッツクリーク』本格的な第二次世界大戦シミュレーションゲームを開発中です。大戦中実際に行われた有名な作戦をもとに作成した14本のシナリオで、ドイツ機甲師団を指揮し勝利を目指します。大戦中のドイツ侵攻の歴史の必然と可能性をお楽しみください。

ジャスト



シンキングラビット

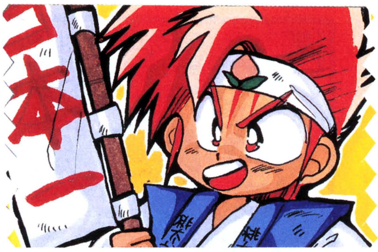
ほい。こんにちはだよ。
「この帽子どいつんだ？」
「ふらんす」
あのね。そーじゃなくってー。
「にいはおー」
ちょっと、あんた大丈夫かい？
「どっか〜ん！」
芸術の秋には注意しましょうね。

スキャップトラスト

NECのパソコンフェア90が10月の中旬に開かれますネ。毎年のことだけれど、たくさ〜んの人たちが集まるんだろうな。もちろんスキャップトラストも出展しますので、遊びに来てください。皆さんと会えるのを楽しみにしています。

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

New Soft 最前線



新作、移植ソフトの発売情報の先取り情報コーナーだよー。なお、情報は9月17日現在なので、発売日等の変更にご注意ー!! また、価格には、とくに記載のないかぎり消費税は含まれてないからねっ。

新作ソフト

ジャンル	タイトル	機種・価格	メーカー・発売日
ACT	アトミックロボキッド	X68000・8800円	システムサコム 12月予定
TBL	石田芳夫九段の即戦力の定石第2弾	PC9801・9800円	ジー・エー・エム 12月初旬
RPG	ウルティマトリロジー I・II・III	FM TOWNS・12800円	富士通 10月末
SLG	F-15 STRIKE EAGLE II	PC9801・11800円	マイクロプローズ ジャパン
SLG	億万長者2	PC9801V・9800円	コスモス・コンピューター 10月上旬
SLG	川中島異聞録	PC9801・価格未定	呉ソフトウェア工房 発売日未定
SLG	機動戦士ガンダム デザートオペレーション	PC9801・8800円	ファミリーソフト 12月上旬
AVG	ザック・マックラケン	FM TOWNS・価格未定	富士通 10月末
ACT	ジェミニウィング	X68000・8800円	システムサコム 11月予定
SLG	聖戦士ダンバイン	MSX2・8800円	ファミリーソフト 11月上旬
RPG	ダーク・レイスII -ダブル・パープル-	PC9801V・9800円	アーテック 11月予定
SLG	大戦略III '90	PC9801・9800円	システムソフト 10月予定
SLG	大戦略III パワーアップキット	PC9801・5000円	システムソフト 10月予定
ETC	ディスクステーション11月号	MSX2(+)・1940円	コンパイル 10月9日
ETC	ディスクステーション98 創刊0号	PC9801・2900円	コンパイル 10月予定
ACT	トップをねらえ!	X68000・価格未定	ガイナックス 91年新春予定
RPG	ドラッケン	FM TOWNS・価格未定	富士通 11月末
ACT	ネメシス'90	X68000・価格未定	エス・ピー・エス 発売日未定
SLG	信長の野望・武将風雲録	PC8801SR・価格未定	光栄 11月予定
SPT	遙かなるオーガスタ コースデータ集(仮称)	PC9801・3900円［税込］	プラザー工業タケル事務局 11月15日
ACT	パロディウスだ!	X68000・価格未定	コナミ 発売日未定
AVG	ヒルズファー	PC9801・8800円	ポニーキャニオン 11月21日
SLG	ファースト・クイーンII	PC9801・価格未定	呉ソフトウェア工房 年末予定

☞引き続き「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト

『ファンタジーIV』の戦闘シーンは、たいへんいい出来である。見てから、感じてほしい。
戦闘での行動を決めたように、自動戦闘で動きまわる。自分で動かすことも、もちろんできる。ぜひ、いちどプレイしてほしい。

ソフトスタジオWING

早いもので『ミラーズ』の開発を初めてから1年と半分もたちました。当初は、7月発売予定だったのですが、CD-ROMの大容量に対応した企画があまりに広大だったため、大幅に発売時期が遅れ、現在やっと発売日が見えてきました。

T&Eソフト

お待たせしました。あの『ルーンワース』がARPGの進化の頂点を極めるべく装いも新たに『ルーンワース2』として開発進行中です。前作で好評を得た自由度の高いストーリー展開やキャラアニメ、そしてマップアニメ等、数段パワーアップしてます。期待しててね。

データウエスト

ブロンウィン頂上計画その②
先月号ではついに『第4のユニット』シリーズにDAPSを搭載するという話をしましたが、今回はそのタイトルをご紹介しましょう。その名は『MERRYGOROUND(メリーゴーランド)第4のユニットシリーズ』といいます。はい。

デービーソフト

この原稿を書いているのは8月の終わりだというのに、北海道はとても涼しいです。せっかくのお盆休みは雨に消えてしまったし……。今年の夏は淡々と過ぎていきましたが、ゲームPLUSシリーズ『フラッピーPLUS』『麻雀PLUS』は楽しんでくれてるかな?

NCS

役立たずの再利用月間である。気がつくと誰も使わなくなってしまうモノがけっこう多い。とくにそれがパソコンなどの高価なものだと、無理にでも使い道を考えてやるわけである。別に機材だけとはかぎらない。あっおまえわ、そんなところでホコリかぶってたりして。

日本テレネット

サワサワ、サワサワ、ザワザワ、ザワザワ、日本テレネットが来年に向けて活動しています。聞こえますか。私には聞こえます。この躍動の音が。サワサワ、ザワザワ、ガヤガヤ、ワイワイ、バタバタ、バタン、バスン、ピロ〜ン。

日本ファルコム

OVAイース第3巻「トバの章」をもう見てくれたかな。いろんな特典やミスリリアのオーディション&JDKバンドのライブも収録されているので、ぜひ買ってくださいね。11月には16mm映画上映会とJDKバンドのコンサートがあります。詳しくは広告を見てね。

パック・イン・ビデオ

パック・イン・ビデオでは、12月発売を目指して新しいゲームを開発しているのである。内容はアドベンチャーである。タイトルはまだいえないのである。来月には発表できると思うのである。待ち遠しいのは私だけではないのである。以上よくわからない報告である。

ハート電子産業

10月12日発売の『ファーラの時結界』は、妖精の女王ファーラを助け出す、アダルトなファンタジーロールプレイングゲームだ! 出演者は魔女っ子ルナちゃん、雪ん子、人魚のカウベリゼ、麻生つぐみ音楽教諭、新体操部の宏美ちゃん、九音寺女医……etc。

ハミングバードソフト

そろそろ新作が出てもいいころだと思っているキミはまだまだ甘いぜ。本当におもしろいといえるゲームを時期がきたら発表するので、もう少し待っていてほしいんだ。東京ディズニーランドへ、ただみんなで遊びに行っているだけではないのだからね。

PSK

太古より人類の歴史と共に切っても切れない関係にある「病気」。諸君は「病気」という言葉からなにを想像するだろうか。現在開発中の『おビョーキ倶楽部』はその疑問に対し明確な答えを用意している。X68Kを先頭に各機種にこの答えが用意される。乞うご期待!

SOFT EXPRESS

RPG	ファーラの時結界	PC8801SR・8800円 ハート電子産業　10月12日
ACT	FRAY	MSX2, MSXturboR・各7800円 マイクロキャビン　12月予定
SLG	ブリッツクリーク	PC9801・9800円 システムソフト　11月予定
AVG	Misty vol.6	PC98,PC88,MSX2,X1t,X68,TOWNS,FM77・各5000円 データウエスト　11月25日
AVG	MERRYGOROUND 第4のユニットシリーズ	FM TOWNS・8800円 データウエスト　12月上旬
SLG	優子の日記	PC9801・9800円 ハート電子産業　12月上旬
AVG	LOOM	FM TOWNS・価格未定 富士通　91年1月予定
RPG	ルーンワース2　時空の神戦	対応機種未定・価格未定 T&Eソフト　発売日未定
SLG	RED STORM RISING	PC9801・価格未定 マイクロプローズ ジャパン
SPT	ワールドゴルフⅢ	PC8801SR, PC9801・各8800円 エニックス　10月下旬
SPT	ワールドスタジアム	X68000・8800円 エス・ピー・エス　11月予定

移植ソフト

PC98

- ●クリムゾンⅢ（PC9801V・7800円（税込））　ブラザー工業タケル事務局　10月19日
- ●XaKⅡ（PC9801・8800円）　マイクロキャビン　10月末
- ●ナビチューン ドラゴン航海記（PC9801・8800円）　工画堂スタジオ　発売日未定
- ●無敵刑事 大打撃（PC9801・7800円）　ファミリーソフト　10月上旬
- ●ランペルール（PC9801・9800円）　光　栄　10月27日

PC88

- ●銀河英雄伝説Ⅱ（PC8801SR・9800円）　ボーステック　12月予定
- ●提督の決断（PC8801SR・14800円）　光　栄　10月予定
- ●プール・オブ・レイディアンス（PC8801SR・9800円）　ポニーキャニオン　10月21日
- ●ランスⅡ（PC8801SR・6800円）　アリス・ソフト　11月15日

MSX

- ●銀河英雄伝説Ⅱ（MSX2・9800円）　ボーステック　12月予定
- ●XaKⅡ（MSX2・8800円）　マイクロキャビン　11月予定
- ●ティル・ナ・ノーグ 禁断の塔（MSX2・8800円）　システムソフト　今秋予定
- ●電脳学園Ⅲ・トップをねらえ！（MSX2・8800円）　ガイナックス　11月上旬
- ●野球道Ⅱ（MSX2・8800円（税込））　ブラザー工業タケル事務局　11月初旬

X1, X68000

- ●プール・オブ・レイディアンス（X1t・9800円）　ポニーキャニオン　発売日未定
- ●銀河英雄伝説Ⅱ（X68000・9800円）　ボーステック　11月下旬
- ●シュヴァルツシルト（X68000・12800円）　工画堂スタジオ　発売日未定
- ●DPS -SG-（X68000・6800円）　アリス・ソフト　10月15日
- ●ハイドライド3（X68000・7200円（税込））　ブラザー工業タケル事務局　10月13日
- ●遙かなるオーガスタ（X68000・12800円）　T&Eソフト　発売日未定
- ●野球道Ⅱ（X68000・8800円（税込））　ブラザー工業タケル事務局　12月予定
- ●リングマスターⅡ（X68000・8800円）　ホビージャパン　12月中旬

FM

- ●囲碁入門道場（FM TOWNS・9800円）　ジー・エー・エム　12月下旬
- ●闇の血族（上巻）（FM TOWNS・価格未定）　システムサコム　発売日未定

ビクター音楽産業

「例の『ミュージアム４プレイ』のことソフトハウス伝言板に書いて」「なにそれ？」「いままで宣伝の南さんが書いてたんだけど今日いないのよ」「どんなこと書けばいいの？」「たとえば『ミュージアム４プレイ』はこんところがおもしいとか」「ふーん、ほかには？」

ビー・ピー・エス

結局いいわけは思いつかなかった。しかし読者の何パーセントがこのコーナーを全て読んでいるのでしょうか。全てを読んでいる人なら４月ごろからこの文体が変わっていることに気づいているはずだ。（またいいわけを考えておこう）

ファミリーソフト

『クラオペ』が出てほっとしていたのに、今度は『ガンダム・デザートオペレーション』を出すといいだし、もーたいへん！　とりあえずＺ、ＺＺ、とオリジナルシナリオだ、皆の者,期待するザンス！　そのほかにも、『ダンバイン』やＰＣ98『大打撃』と新作が続々だぁ。

富士通

秋の夜長に『ウルティマトリロジーⅠ・Ⅱ・Ⅲ』はいかがでしょう。１本で３倍楽しめるお得なソフトで、今月末発売です。
米国で発売のＲＰＧ大作『ドラッケン』は11月発売。毎月１作のペースでがんばりますので、暖かく見守ってくださいね。

ブラザー工業タケル事務局

はやばやと優勝が確定し、今年のプロ野球はつまらないとお嘆きのあなたへお贈りする『野球道Ⅱ』。でも、ある程度本物の球団の実力に合わせてつくってあるから、阪神では、やっぱり悲惨な結果に終るかも……⁉　阪神ファン、ゲームのなかくらい、ガンバッテ！

ボーステック

ＰＣ98版『銀河英雄伝説Ⅱ』が発売になりました。もうプレイしたかな。ところで、当社のコンシュマー事業部の㈱クエストとボーステック㈱はひとつになりました。社名は㈱クエストですが、パソコンソフトはボーステックブランドで発売します。

ポニーキャニオン

あの３ＤタイプＲＰＧ『バーズテイル』がとうとう発売になりました。気合い入れてつくりましたので、ぜひ遊んでみてね。10月21日には待望の『ＡＤ＆Ｄ®プール・オブ・レイディアンス』のＰＣ88ＭＲ、Ｘ１ｔ版が発売です。秋はＲＰＧで決まりだ！

ホビージャパン

陸海空戦のベーシックなゲームとそれを発展させた超マニアックなゲームをそれぞれつくってみたいと思う、今日このごろです。体がふたつ欲しいっ！

マイクロキャビン

みなさん、大変ご迷惑おかけしております！　９月21日に発売を予定していました『ＸａＫⅡ』は10月18日に発売を延期させていただくことになりました。ほんとに期待して待っててくれてるみなさんごめんなさい。でも必ず待つ甲斐あるソフトだから、乞うご期待！

マイクロネット

みなさん、私はいま追われています。
わが社の極秘情報を入手したためなのです！
じつは新作のソフトが……
あぁ！　奴らが来た！　もう行かなければ！
担当は逃避者、明大昭平です。

マイクロプローズジャパン

最近は続々とゲームが完成されて、社内はパッケージで埋まってます。残暑も終わって、ちょっとしんみり、なんていう人は、『Ｆ-15 Strike Eagle Ⅱ』と『Red Storm Rising』がＰＣ98版で発売なので秋の夜長は空と海のシミュレーションゲームで過ごしましょう。

リバーヒルソフト

このところ、トークインフォメーションでは、『黄金の羅針盤』の制作秘話で盛り上がり、出たがりスタッフが増えてきたようだ。そこへ、『ブライ』チームが加わり、インタビューをされるスタッフが順番待ち……なんてことになったらどうしよう。（092-781-0328）



ダーク・レイスII





あの『ダーク・レイス』から300年後、世界は再び、悪の復活におののいた。そして、勇者シオンの血を引く少年がついに立ち上がった日、新しい伝説が幕を開けたのだ！　さあ、今度はどんな冒険が待ってるのか……楽しみだぜっ！

アダンよ、勇者の血筋にかけて魔物たちを倒せ！

ダーク・レイスII
ダブル・パープル

PC9801VMシリーズ {5D / 3.5D} 9800円(税別)
アーテック　☎03-904-0440

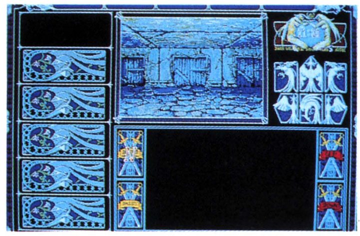
いやはや、おそろしいことですちゃ。300年前、勇者シオンらによって滅ぼされたはずの魔物ダーク・レイスどもが、またもや復活するらしい。これでまた、世界は恐怖と闇に閉ざされ、全国のRPGファンはいろめきたつにちがいない。これぞアーテックの陰謀じゃ、なんまんだぶ……。

てなワケで、『ダーク・レイスII』登場のウワサを聞きつけて、さっそく取材に行ってきたコンプティークなのだ。前作のファンなら知ってると思うけど、このゲーム、けっしてハデな演出はない。そのかわり、RPGへの思い入れやこだわりがたっぷりと注ぎこまれた力作なんである。ほら、キミのまわりにもいるでしょ。めだたないけど、すっげぇデキるヤツ。そーゆーヤツなんだよ、このゲームは。

今回の物語は、前作で活躍した勇者シオンの子孫アダンが主人公。復活したダーク・レイスどもを滅ぼすため、仲間（やはり前作の仲間たちの血を引くひとびとだ）を探し出し、ともに戦うべく出発する。前作をプレイしてなくてもじゅうぶん楽しめるけど、前作を知る人なら思わずニヤリとする設定も用意されてるとか。たとえば『I』とまったく同じダンジョンなんかも登場するらしい。あ、これはあのダンジョン、おなつかし～、なんて感動の再会があるワケだ。楽しみじゃーん♡

気になるモンスターやイベントも、さらにボリュームアップ。モンスターの数は1.5倍、マップにはフィールド画面が加わり、ダンジョンや町の数も増えるそうだ。戦闘システムも、攻撃範囲が広がったりと、ますます充実。ただ回復の魔法はないので、あしからず。これもアーテックのこだわりなのさっ。

システム自体は基本的には変わらないものの……



▲これが開発中のゲーム画面。あいかわらず、ムードのあるグラフィック。ええど～ええど～

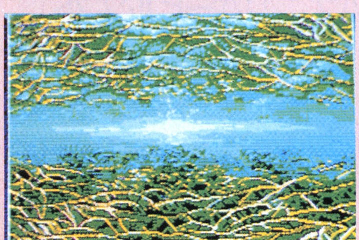
イベントや町の数は、さらにボリュームアップ



▲今回は、ひとつひとつのイベントが長くなるとか。手ごたえのあるゲームになりそうだね！

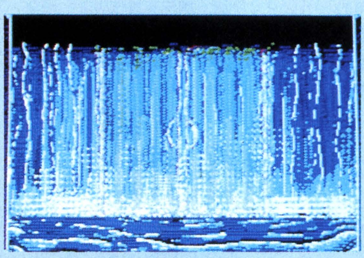
美しいフィールド画面が加わる！

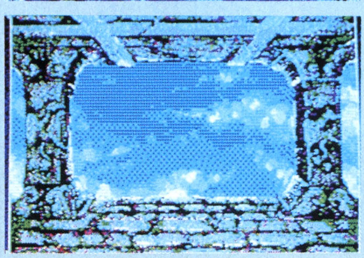




前作はダンジョンだけだったけど、今回は新しくフィールド画面が加わるのだ。美しい黄昏の空、不気味な森のなか……細かく描きこまれたグラフィックが、気分を盛りあげてくれる。フィールド画面があると、世界がグ～ンと広がったような気がして、うれしいね。

ダンジョンもファンタスティック！

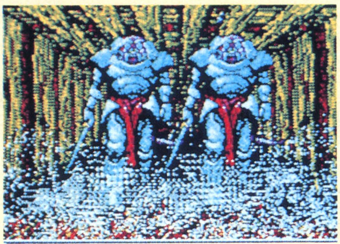
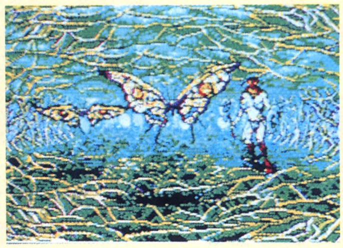




今回はダンジョンの数も増えて、なんと11パターンだ！　こりゃ探索しがいがあるってもんだわ。写真のように、滝に隠された扉とか、空の見える回廊とか、アイデアに富んだ演出で楽しませてくれるそうだ。それぞれ個性的なダンジョン、楽しみに待っていよーね！

※画面は開発中のものです

おっと、敵キャラ出現だあっ！

モンスターも増え、戦闘システムも少し変わった『II』。遠くの敵や斜め方向の敵にも攻撃できるようになって、ますます戦闘がおもしろくなりそうだ。しかも、リアルな絵で、盛りあがる臨場感！　もちろん音楽にも凝りに凝って、全体的により完成度の高いゲームになる予定だ。

ユニークなモンスターが100体以上！ キミのお気に入りは、どれだあっ!?

今回のモンスターは、どれもオリジナル。そーとーヘンなヤツが出てくるから、みんな、楽しみにねっ。個人的な見解をいえば、耳と顔の異様にデカい不気味なダンボおじさんが、わしゃ好きや！


▲クモ女。足の多いヤツは苦手だ、個人的に


▲双頭のスケルトン。なに考えてんだか……


▲人面魚の裏をかく、魚面人。かわいくない


▲出た。エレファントマン。お鼻が長いのね


▲いちおう女みたいだ。つきあいたくないけど


▲咲いた～咲いた～、チューリップのお化け♪


▲関取か、プロレスラーか、ただのデブか!?


▲ハロウィーンのカボチャ大王？　コワイぞ


▲服を着てるだけ左のヤツよりマシだと思う


▲ミニスカートをはいてるのか？　オシャレ


▲妊婦のカニだ　いたわってあげるか？


▲大阪は道頓堀、カニ道楽もびっくりのお化けガニだ


▲一見、ふつうのヘビ。じつは……やっぱりヘビなの


▲リザードマンの1種？　わりとカワイイ


▲『西遊記』の猪八戒を思わせる怪物。意外と色白だ


▲わあ、なんだコイツは！　すげぇコワいぞ


▲死霊だろうか？　不気味な姿に背筋も凍る


▲お、なかなか強そう。武装もカンペキだしね


▲カビのお化けだ。キノコまで生えてるのがご愛敬だぞ


▲ゾウとタコが合体したような怪物ロクでもねー


▲こいつはトロールか？　フンドシいっちょで失礼だ


▲左のヤツが武装したタイプかな？　やっぱ足が短いぞ


▲はっきりいって、ものすごくドンくさそー


▲お、グレムリンか？　魔法使ったりしてタチが悪そ


▲魔術師みたいだ。ふんしょせんジジイさっ！


▲青いイノブタも登場。凶暴そうな顔つきだね


▲人面グモである。見たくねーぞ、こんな奴


▲十字架を捧げ持つ魔物たち。いかにも不気味……


▲このミミックは、倒すと金がもうかるのだ


▲宝箱の妖怪、俗にいうミミックである。鋭い歯だぜ！


▲出ました、ドラゴン。やっぱひときわデカいんだわ


▲これは、たぶんトカゲであろう。毒とかあるのかな？


▲この人、エリマキトカゲなんだそーだ。なつかし～


▲暗黒の騎士、など勝手に名前をつけてしまった…


▲このよーに色っぽいねえちゃんも登場してくれるぞ


▲人面馬に乗った、馬面男(藤田まことか？)


▲私がひと目惚れしたダンボおじさん。好き！

ファンタジーⅣ









ニカデモスは倒れた。しかし、それですべてが終わったわけではない。20年後の世界を舞台に始まる、新たな冒険！

平和を得たスカンドールに新たなる戦いの予感

SOFT EXPRESS

ファンタジーⅣ

PC9801シリーズ｛5D / 3.5D｝9800円〔税別〕
スタークラフト　☎03-988-2988

大人気のRPG『ファンタジー』に待望の第４弾登場！　ニカデモスが倒れ、20年平和が続いたスカンドール。しかしそれも束(つか)の間、今度はスカル諸島付近で船が消失する怪事件が！　ウッド卿の息子ゲオフリー卿が、原因究明に向かったが……!?

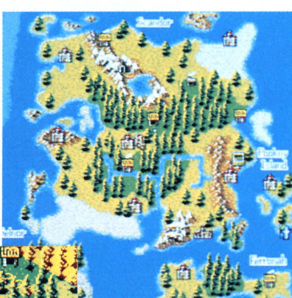
見ちがえるほどキレイになった絵や戦闘シーン。しかし特筆すべきはそのキャラの作成方法だろう。祖先を自由に設定できるうえ、さまざまな種族の混血も可能なのだ！　だからウッド卿や賢者フィルモンを祖先にすることもできる。君も英雄の血を引く者になれるぞ！

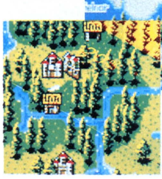
多くのクエストをこなしながら事件の本質に迫る。はたしてその真相は!?

ワンポイントチェック

種族の組み合わせで、さまざまなキャラになる。経歴や、最初の所持金などが微妙にちがうのだ。

スカンドール島全体図





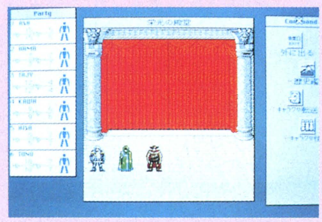
◀▲屋外移動はこの画面で行う。細かい地形は拡大図で。川に落ちるなよ！

町の情景も一新した！

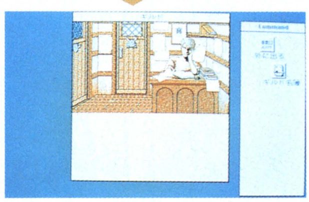


▲ペンドラゴンの風景。建物に入るには絵の中のドアをマウスで指定すればOKだ

英霊集(つど)う栄光の殿堂



▲ここではこの世界の歴史が紙芝居風に見られるから、初めての人でも安心だ。ウッド卿、賢者フィルモン、ニカデモスのステータスもみられる。フィルモンは健在だが、ウッド卿はすでに亡い

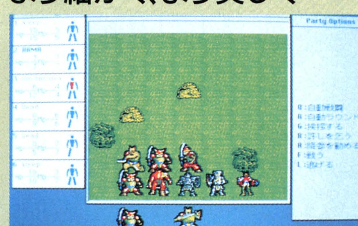


▶ギルドは冒険の拠点。キャラ作成もここで行う

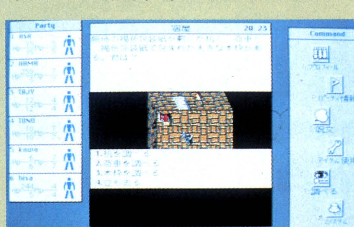


◀フィルモンとオーガーの恐るべき混血が誕生!?

より細かく、より美しく

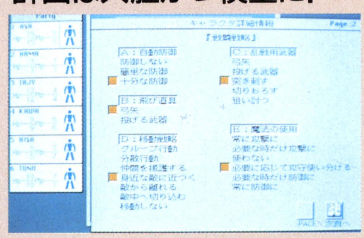


▲背景も一新、タクティカル化した戦闘画面。敵情報は下に表示。身体ステータスは健在

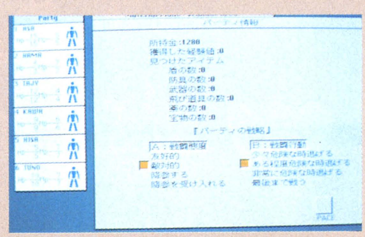


▲ダンジョンは立体的になった！　たいまつや扉、箱や石像など、ディテールも美しい

計画は大胆かつ慎重に！



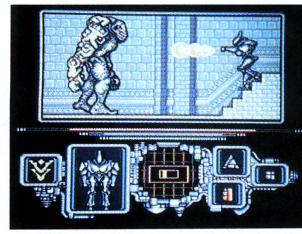
▲キャラクター１人１人に戦闘時の行動計画を与えられる。かなり精巧なオートバトルだ



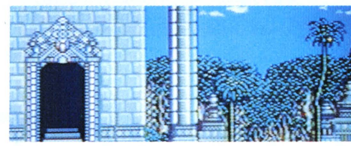
▲冒険中の取得品表示と、戦闘にかかわるパーティ全体としての計画。うまく使いこなそう

Seed of Dragon

年末に向けて、リバーヒルソフトからつぎつぎとビッグゲームが登場するぞ。今回は、3本まとめてドカーンと紹介しちゃおう。ニューマシーン"MSX turbo R"のソフト、『シード・オブ・ドラゴン』に注目！



◀ゲーム画面はこんな感じ。デカキャラの動きもスムース



▲物語は22世紀の地球が舞台だ。マップは神殿、墓地など、古代遺跡という点が興味深いね

遂にお目見え、turbo R専用ゲームだ！

シード・オブ・ドラゴン

MSX Turbo R専用　3.5D　8800円〔税別〕
リバーヒルソフト ☎092-771-3217

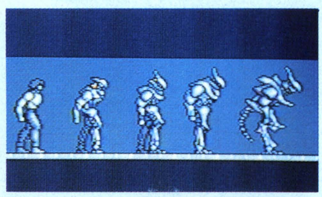


まず最初は、噂の新機種"MSX turbo R"専用で発売となるアクションゲーム『シード・オブ・ドラゴン』だ。16ビットに進化したMSXのソフトということで、話題性も十分だが、内容も見どころは多い。

このゲームの一番の特徴は、主人公が、倒した敵の体の一部と能力を、自分の体内に融合できるという点だ。そうして、体を変化させることによって攻撃の種類を増やし、パワーアップしていくってわけ。

画面は真横からの多重スクロール。マップは全6エリアで構成されている。途中にはさまざまな罠や仕掛け、巨大なモンスターが、キミを待ち受けているぞ。このアクションゲームで、turbo Rの速さを実感してみてはいかが？

見よ、この変化！　敵を倒せばこっちのもんだ！



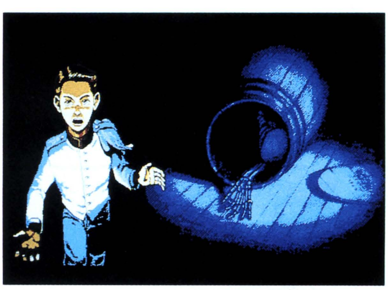
▲敵を倒すと、その属性を自分の体内に融合できる。それによって姿形も変化するのだ。好みのキャラに成長させよう！



地水風火と4種の属性を持つ敵



大正ロマンの薫(かお)り漂う『黄金の羅針盤』



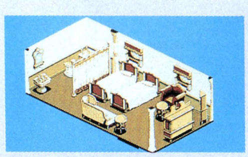


▲このゲームには、こーんな素敵な付録がついている。気分も盛り上がるのだ

こちらはお家芸のミステリーAVG。毎回付録が楽しみなリバーヒル、今回はトランプがついているのだ。なかなか豪華な雰囲気でしょ。これで楽しさも倍増だね。さて、捜査を開始した諸君、気づいたかな？　このゲームには昼と夜があるのだ。ってことは当然、夜にしかできない捜査、なんてのもあるんだよ。ほんとに船に乗った気分でプレイしてね。

PC9801（5D、3.5D）9800円〔税別〕

昼と夜の捜査は区別しよう



◀これは昼の画面。部屋の雰囲気も、夜とはちがうね

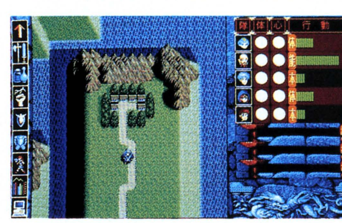


▶夜にしかできない捜査があるってことをお忘れなく

『ブライ下巻』も堂々登場！

最後はお待ちかね、『ブライ下巻完結編』のお知らせだ。好評を博した上巻に続き、ついに下巻の発売日に近づいてきたぞ。光と闇の神の座をかけて、闇の皇帝ビドーとの本当の戦いはこれから始まるのだ。再び立ち上がれ、八玉の勇士たちよ！

PC9801（5D、3.5D）9800円（予価）12月予定



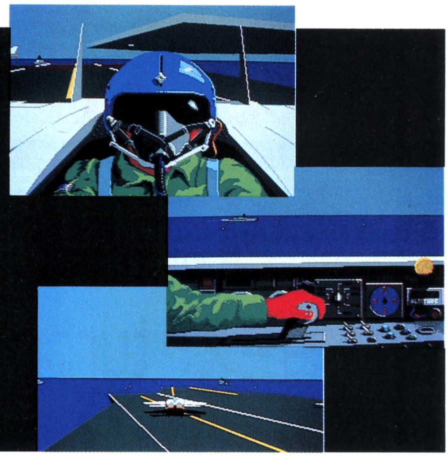
◀惑星キプロスを舞台に冒険が繰り広げられる



◀戦闘とさまざまなイベントでキャラは成長していく

※画面は全て開発中のものです。





『F-15ストライクイーグル』がパワーアップした。初めてでも簡単にゲームが楽しめるように、いろいろ工夫が凝らしてあるぞ。発売はオリジナルの開発元のマイクロプローズジャパンなのだ。

アフターバーナー点火! ミッションを遂行せよ!

SOFT EXPRESS

F-15ストライクイーグルII

PC9801シリーズ 5D / 3.5D 10800円(税別)

マイクロプローズジャパン ☎0423-33-7781

F-15ストライクイーグルはマクダネル・ダグラス社が開発した世界最強の戦闘機だ。プレイヤーはこの怪物マシンを操って、ミッション(任務)を遂行するのだ。

任務の内容としては、ペルシャ湾など中近東やベトナムでの作戦が用意されていて、なかなかタイムリーだ。一見難しそうに見える操縦もオートパイロット機能や、前作では爆弾だった地上用攻撃武器が追尾ミサイルになったりで意外と簡単なのだ。

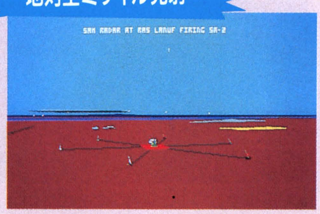
画面には、前方の風景やフライト情報、攻撃目標などが表示される。それらの情報をもとに、対空、対地ミサイルで敵を攻撃するのだ。もし、敵のミサイル攻撃を受けたら、チャフ(金属片)やフレア(おとりの熱源)を使って回避しよう。

みごと目標を破壊しても、無事味方の基地に帰還しなければ作戦は完了したことにはならない。油断は禁物だぞ!

航空力学に基づいたリアルな操縦感覚がすばらしい。さすがは航空機の国アメリカのソフトだ。

機外の視点から自分の戦闘シーンを見ることも!

地対空ミサイル発射



▲敵の基地からミサイルが発射されたぞ。あわてずに、回避行動をとるのだ!



▲対空ミサイルで敵機を撃墜した! あざやか!

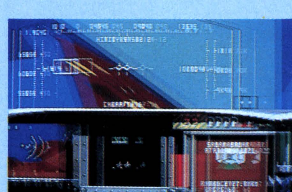
ワンポイントチェック

グラフィックは、一見雑に見えるかもしれないが、すべて3Dポリゴン表示なので、迫力は満点だ。

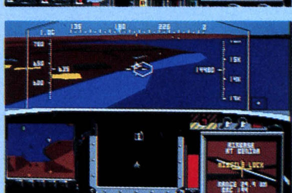
実際のF-15とほとんど同じ操作ができるんだ!



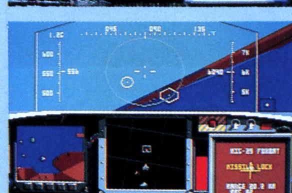
◀前のヘッドアップディスプレイにフライト情報が表示されるぞ



◀敵のミサイルが命中した! どのくらいのダメージを受けたのか?

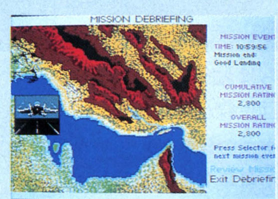


◀ミサイルを準備し、敵に機首を合わせると自動的にロックオンされる



◀ロックオンした敵は画面右下のディスプレイに映し出されるのだ

無事に任務が完了したぞ!



◀飛行経路と途中の戦闘シーンがレポートされる



◀作戦が成功すれば、勲章だってもらえるのだ!



遂に来た来た！　国産パズルアクションゲームの最高峰、バブルボブルだっ！　スーパーバブルボブルも一緒にTOWNSで帰ってきたゾ。

泡まみれで思わず極楽浄土しそうだぞ

バブルボブル

FM-TOWNS CD 9800円〔税別〕
ビング　☎044-722-4682

だれもが１度はゲームセンターでお世話になったタイトーの名作『バブル・ボブル』が最新メディアのCD-ROMにのっかって帰って来たぞ！　いままでいろんな機種に移植されてはきたけれど、一長一短良いトコもあれば悪いトコもあった。けど、このTOWNS版はそんな僕たちの不満をイッキに吹き飛ばしてくれる、完璧版であることにまちがいはないだろう。思いだすよな。ゲームセンターで友だちと一緒に必死になって面クリアに打ち込んでいた日々を。しかしもう大丈夫なのだ。難易度等、設定変更は自由自在だし、しかも、あったり前のようにスーパーバブルボブルだってプレイできちゃうのだから。TOWNS だから当然、おつむは32ビットのお利口さん。速いし滑らかだしでいうことなし、と断言してしまうわけだ。

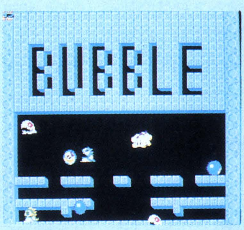
ちょっと残念なのが縦横の比率がちがうこと。まあこれはTOWNSのハード上の問題なので、あんまし目くじらを立ててはいけないぞ。

とりあえず、１度はプレイしてね。いいゲームだよ。ところで、『フェアリーランドストーリー』を移植してくれないかなあ。オレ、好きなんだけどな。

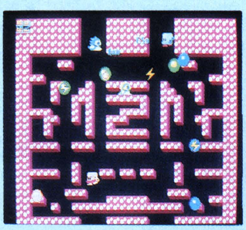
ワンポイントチェック

アーケードとはちがう、ビンクのオリジナルのキャラクターにするモードもあるのだ。

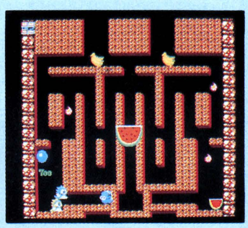
こんな画面が君のプレイフィールドなのだ



▲これはノーマル画面。泡で敵を閉じ込めてやっつけよう。ひたすら泡をはくのが快感なのだ



▲アイテムが出てきたの図。泡を取れば、そのマークによって特別なことが起きるのだ



▲ボーナスのバリエーションもいろいろ。その面特有のボーナスやパワーアップもあるのだ！

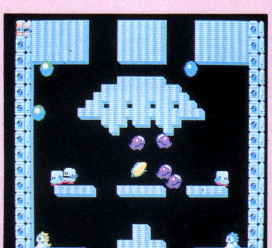
ここまで行ったぞ！



▲進んだトコまではこの画面で表示されるぞ。２人分いっぺんに表示されるからケンカの材料にもピッタシだよな

面のバリエーションは無限大(に近いの)だっ！

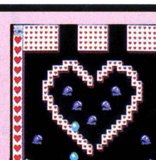
無限大はオーバーとしても、バブルボブルの楽しさのひとつはこの面デザインのユニークさであることに異論はない！



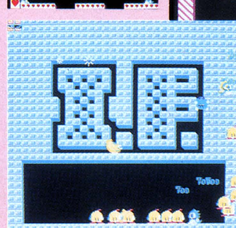


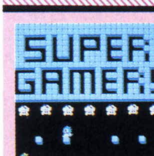












※ビング全国縦断ゲーム大会(仮称)のお知らせ！　日程は、東京(FM-TOWNS プラザ秋葉原10月21日)、名古屋(FM-TOWNS プラザ大須10月28日)、大阪(FM-TOWNS プラザなんば11月4日)、札幌(富士通プラザ札幌11月11日)　福岡(富士通プラザ福岡11月18日)　新作も含めすべてのビングゲームが遊べるほか、プレゼントも用意されているぞ。



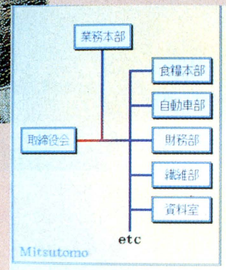
ベストセラー『マンガ日本経済入門』が、ゲームになった。だれもが、楽しく、経済の基礎知識を身につけることができる、という原作の意図に沿ったゲームだぞ。謎解きのムズカしいAVGではなく、楽しい「経済学書」なのだ。

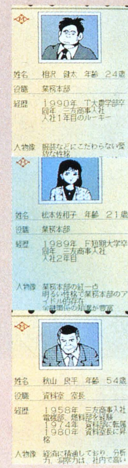
舞台は大手総合商社、三友商事





プレイヤーは商社マンとなり、経済問題に直面することになる。舞台となるのは、大手総合商社、三友商事だ。





三友商事の社員の面々。経済問題の調査を進めていくには、彼らの力が必要だ。まさに、生きた教科書である。

楽しみながら、カシコクなれちゃう！

マンガ
日本経済入門

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 12800円〔税別〕
ツァイト ☎03-299-0461

「楽しみながら、経済が勉強できる方法が、どこかにないかな？」そんなゼイタクな悩みに答えたのが、ご存じ石ノ森章太郎原作の大ベストセラー漫画、「マンガ日本経済入門」だ。そして、その漫画の持ち味を最大限生かして、しかも「楽しみながら……」という部分をさらにパワーアップさせたのがパソコン版『マンガ日本経済入門』なんだ。なんてったってゲームをプレイしているうちに自然と経済に親しめてしまえるという、まさに時代のニーズにあったゲームなのだ。

形式はアドベンチャーゲーム。とはいっても、謎解きを重視したものではないぞ。プレイヤーは、商社マンとなり、日本経済に関連する事項を調査する。これらの事項は、すべて新聞やニュースなどで、とりあげられたものばかり。さまざまな人の協力を得ながら問題を解決すればひとつのフェイズが終わるのだ。楽しみながら、カシコクなれちゃう、お得なゲームなのである。

ワンポイントチェック

ゲームの終わりには、小テストが待っている。ゲーム中、経済について、しっかりと把握しておこう。

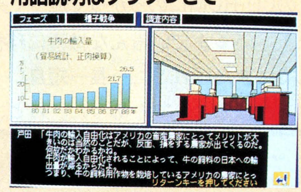
調査命令！



◀部長からの調査命令。調査をするうちに、経済を理解できてしまうのだ

終始、経済に拘わる商社マンの1日だ

用語説明はグラフつきで



▲調査すべき経済問題が、尋ねた相手の専門分野であった場合、こうしてグラフをまじえわかりやすく説明される

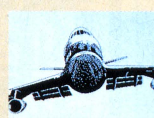
まずは身の回りでの調査から！

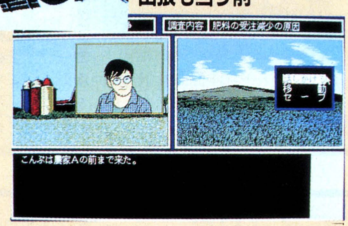




▲自分の机上のパソコンで、収拾した知識の確認ができる。上司や同僚の間を行き来し、的確な情報を集めるのがまず、最初にやること

商社マンだから、出張も当り前

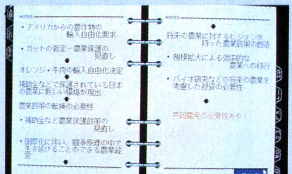




▲経済問題に関連する地域には、出張することもある。たとえば、家畜の飼料についての調査ならば、直接農場へ行く必要がある

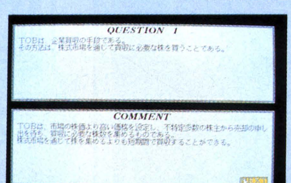
シナリオクリア！

経過をまとめよう



◀各章の終わりには、全体の流れがまとめられる。ちゃんと頭に入ったかな

ミニテストで復習だ！



◀その章で扱われた経済の復習。正否に関わらず、解答を表示してくれる





人工知能を取りいれた新感覚のシミュレーションゲームが、ハート電子産業から登場！　いろいろな能力に加えて、感情まで備えた女の子を相手に、育てる喜びを存分に味わおう！　グラフィックもサービス満点だ！

彼女のいない青少年、娘のいないお父さんに贈る!?

ぶりんぐあっぷ

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 9800円〔税別〕
ハート電子産業 ☎045-461-6071

ETC　セクサドールと呼ばれる、女の子の姿をした人工知能。彼女を育ててあげるのがキミの役目だ。女の子は音楽、ダンス、エッチといった能力を持っているので、一日のスケジュールのなかに練習時間を組み込んであげよう。女の子は練習を積み重ねて成長していくけど、どの項目の練習量を増やすかによって、能力のみならず性格も変わっちゃったりするぞ。

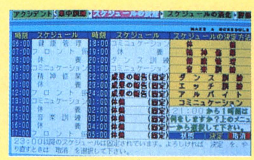
成長の度合いは、女の子がグラフィックで報告してくれる。色の反転しているグラフィックが、成長に従って正常になっていくという仕組み。しかし、練習ばかりさせているわけにはいかないぞ。彼女の代金もアルバイトで稼いでもらわないといけないし、体力やストレスといった個々のパラメータにも注意。過労死なんてシャレにならないぞ。本物みたいにいたわってあげよう。

本物のようにといえば、女の子は、あらかじめ入力しておいたキミの友人のことや、自分の身のうえなどについて語りかけてくることもあるのだ。わりとエッチだなーと思いながら聞いていると突然、「あたしってエッチだと思う？」なんて聞いてきたりする。力強く同意するも、言葉を濁すもよし。キミの反応も成長に影響するぞ。キミの場合、どんな女の子に成長するかな？

ワンポイントチェック

女の子が徐々に成長していくのには、ＲＰＧに似た快感もある。ちょっぴりＨなところもあるぞ！

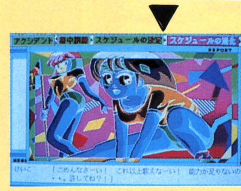
女の子との一日は、こうして過ぎて行く



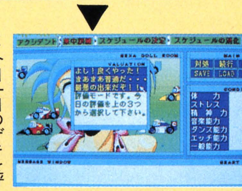
◀女の子の一日のスケジョールを立てる。始めは休養を多くとろう



▶予定に沿って仕事をこなしていく。グラフィックの隅に注目



◀成果報告。女の子の性格によって、グラフィックはちがうぞ



▶今日一日のデキを評価してあげよう。嘘でも本音でもいいよ



◀時には、過去の身のうえなどを話してくれる。聞いてあげてね

プレイヤーの好みが如実に表れるイベント

レンタル料の支払い



▲女の子を貸してくれた闇のブローカーが、１週間に１度、取り立てにくる。払えないと……

集中訓練で急成長！



▲お金に余裕があれば、１週間特訓して、どれでも好きな能力をより高めることができる

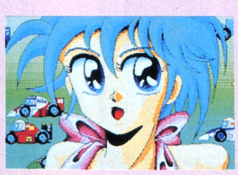
ああ、突然の反抗！



▲こちらの扱い方が気に入らないと、すぐに行動に出てくる。なだめすかすか、ほっとくか

そして変貌現象だ

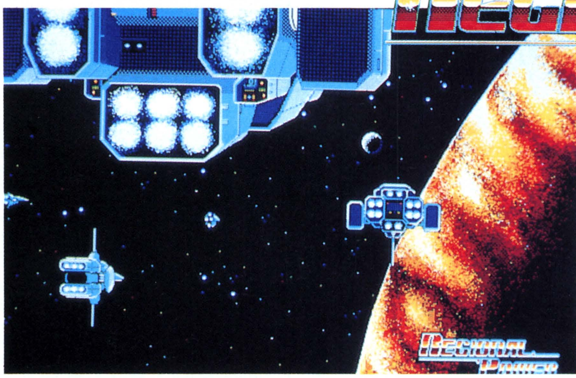






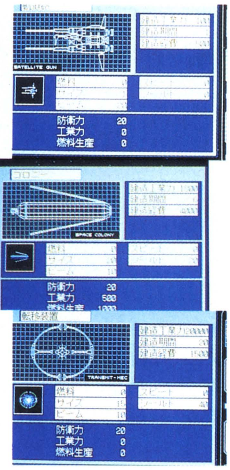
▲育て方によって、女の子の性格は変化してしまうのだ。礼儀正しいコ、キャピキャピギャル、ちょっとはすっぱなコと、いろいろだ。必ずしも、望みどおりの性格になるとは限らないぞ

Regional Power



SF的大道具もふんだんに

9月号で全体的な内容を紹介した『レジオナル・パワー』だが、今回は戦略の立て方を中心に、前回では書ききれなかったことを説明しよう。前の記事と併せて読んで欲しいのだ。



宇宙の覇権をかけて、戦いは始まる！

SOFT EXPRESS

レジオナル・パワー

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 8800円〔税別〕
コスモス・コンピューター ☎03-5273-2671

一国の支配者であるプレイヤーが、シナリオで設定された勝利条件を達成するために戦略や戦術を進めてゆく。これがこのゲームの基本姿勢だ。

各シナリオの目的はひとつだが、それを実現する方法は無数にある。大切なのはバランスだ。軍艦ばかりをつくっても、エネルギーや弾薬が不足していてはなんの役にも立たない。

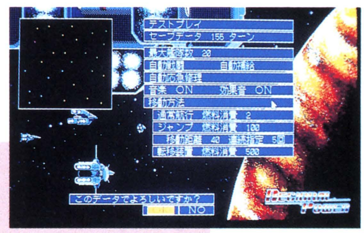
敵への攻撃は、直接的なものだけではなく、間接的な方法で敵の力をおとすことも考えてみよう。たとえば、敵のコロニーやドッグを攻撃すれば経済力が下降するし、敵艦隊の移動を妨害するには、転移装置の破壊が有効だ。

さて、いままで説明したように、このゲームの基本は軍事力と経済力の育成だが、外交交渉も大きな役割をはたすのだ。同盟を結べば、艦隊の行動範囲が広がるし、その星には護衛艦隊を置かなくてもいいから、戦力が増大したことにもなる。

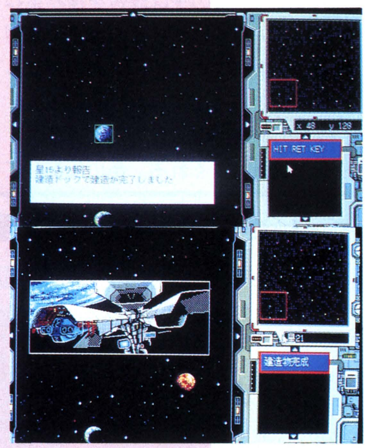
『レジオナル・パワー』は数字だけのSLGとはちがって、グラフィックも綺麗で、オペレーションも分かりやすい。バランスがとれたゲームなのだ。

ワンポイントチェック

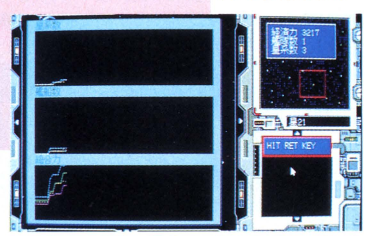
マウスを使った操作も簡単で、ゲーム構成もわかりやすい。SLGが苦手な人にもオススメだ。



▲シナリオを選択すると、その基礎データが表示される。ＯＫならゲームスタートだ！

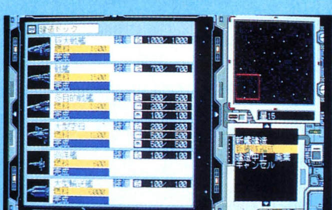


▲建造物が完成するには時間がかかる。完成したらメッセージとグラフィックが表示される

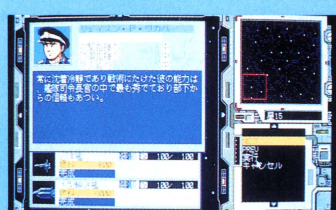


▲指定した星系の星系数、艦船数、総合力の推移をグラフで見ることができる。便利なのだ！

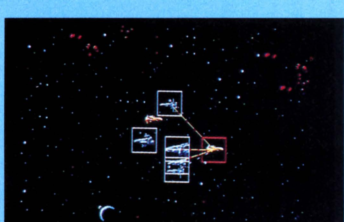
艦隊の攻撃力と司令官の指揮力が勝敗の鍵だ



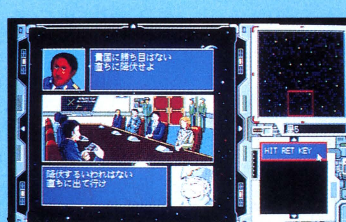
▲１艦隊は６隻で構成される。その艦隊の任務を考えて、効果的に編成しよう



▲各艦隊の司令官には、攻撃・防御・外交能力などの性格づけがされているのだ



▲艦隊の戦闘シーン。攻撃指揮能力の高い司令官が指揮する艦隊は強い。人選は重要だぞ！



▲第３国への降伏勧告や同盟条約交渉、経済援助の申し出なども司令官の大切な仕事

DUEL川中島

SOFT EXPRESS

経済やら生産やら、ややこしいものをとっぱらって、戦場での決戦だけに重点を置いたSLG『デュエル』の追加シナリオが出た。今度は日本が舞台の『川中島』。おなじみのゴチャキャラ、パラメータもちょと変更されたぞ。

川中島の決戦でゴチャキャラの火花散る！

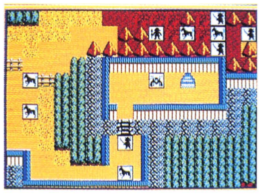


▲おなじみ、それぞれ性格の異なるゴチャキャラによる戦闘シーン

デュエル川中島

PC8801SRシリーズ　5D　3800円〔税込〕
（タケル販売）
呉ソフトウェア工房　☎048-646-0660

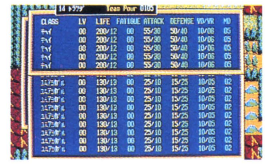
マップ上でチェスのように部隊を移動させ、敵と遭遇すると、スクロール画面になり、ゴチャキャラによるＲＰＧ風戦闘シーンが繰り広げられる。基本システムは、前と同じ。中世の部隊が、川中島へ移ったと思えばいいのだ。移動は、武田側の時は武田の旗印、上杉側の時は毘の旗印をカーソルとし、人型や馬型の部隊に合わせて、行きたい所へ動かすだけでＯＫ。敵部隊の所へ持っていくと、ゴチャキャラによる戦闘が始まるというわけだ。ただマップには表示されない隠れ部隊や２チームが重なっている場合もあるから気をつけてね。なお部隊には、最大15のレベル、矢のダメージ、矢の回避率、忍者の火の玉によるダメージの設定も加えられた。操作もオートバトルが追加され簡単になったぞ。



▲チェスのように、交互に駒を移動。兜型の駒の部隊を倒せば勝ち



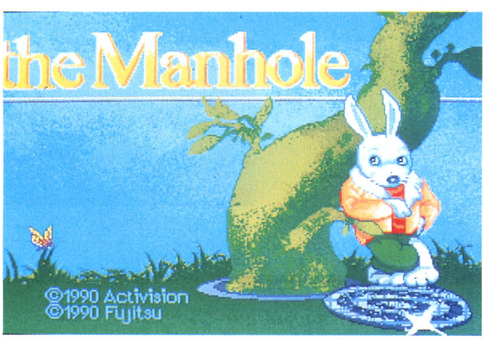
▲いよいよ決戦の時が来た。天と地との戦い、騎馬戦が始まるぞ



▲レベル、ダメージ、矢の回避率など、部隊パラメータも表示



▲戦闘中、ときどきゴチャキャラによるメッセージが表示される



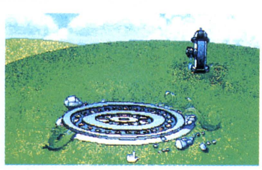
マッキントッシュ版で話題を読んだ『ザ・マンホール』が、日本語版となってTOWNSにお目見え。画面もカラーになって、より不思議な世界へキミを誘うことだろう……。

広がるファンタジーまるで絵本の世界

ザ・マンホール

FM-TOWNS　ＣＤ　8800円〔税別〕
富士通　☎03-5690-0032

これはゲームというより、パソコンのなかでファンタジックな絵本のページを１ページずつめくっていく感覚で楽しむソフトだ。気になるものが画面に現れたら、マウスでクリックする。すると、思いがけない不思議な展開が広がる。はてしないワンダーランドのなかでプレイヤーはいつのまにか〝不思議の国のアリス〟のような気分を味わうことになるのだ。内容は、マック版とほぼ同じだけど、オリジナルキャラが加わり600枚以上もの美しい画面がカラーになった。おまけに、メッセージだけでなく、音声も日本語。動物たちが、のそっとした声で喋ったりするから、奇妙な雰囲気をかもしだしてくれるんだなぁ。キミもこの「マンホール」のふたを開け、探検してみない？



▲最初に現れるマンホールの蓋が、ワンダーランドへの入口なのだ



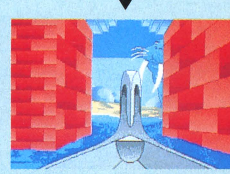
▲城内にはドラゴンがいる。クリックすると、日本語で喋るよ

クリックすると、新たな展開が…



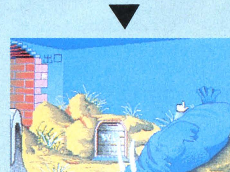
▲ゾウの漕ぐ船に乗りたいなら、船をクリックすればよい

▼



▲水路の進みたい方向をクリック。突然何かが見えてくる

▼



▲水路の前方に見えたのは、アザラシの家だったのだ

ニュータイプは戦いの道具じゃない…よね




▲これが通常マップ。右の全体マップでも位置を表示してるから状況をつかみやすいね


▲戦闘シーンその１。戦艦対モビルスーツ戦。超巨大ＭＳと戦ってるわけではない

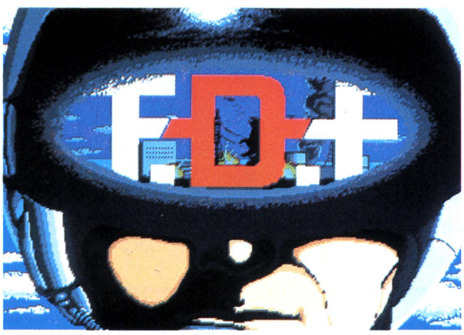

▲戦闘シーンその２。ＭＳ対ＭＳ、白兵戦の時はちゃんと接近してやりあうのだ

機動戦士ガンダム
クラシック・オペレーション
PC9801シリーズ 5D/3.5D 8800円〔税別〕
ファミリーソフト ☎03-924-5435

未だにビデオや映画がつくられているガンダムだけど、今度は宇宙での戦闘を扱ったシミュレーションゲームとして登場だ。ゲーム自体はオーソドックスだけど、戦闘経験を積むとまれにニュータイプになれることもあるのだ。やっぱりこれがなきゃガンダムとはいえないよね。キャンペーンモードもあるからじっくり育てていくのもおもしろいんじゃないかな。他とはちがう楽しみ方のできるゲームだと思うぞ。


▲キャンペーン用もシナリオ用も最初のＴＶ版ガンダムと映画版とふたつの時代から選択可能

原子炉に怪獣接近！ TDF緊急出動だ！




▲移動画面。移動時にはユニットのまわりのカーソルにあわせてクリックして動かす


▲怪獣との戦闘。奴らは強力だから先手攻撃で勝負だ。先に攻撃されたらまずダメ


▲索敵中…発見！ 怪獣を見失うと被害が大きくなる。つねに奴らの位置を確認すべし

Ｔ・Ｄ・Ｆ
FM-TOWNS CD 8800円〔税別〕
データウエスト ☎06-968-1236

世界制覇を狙う男Dr. スルーの生体兵器によって世界は危機をむかえた。核エネルギーによって狂暴化、増殖するこの兵器に対し、人類の頼みはＴＤＦしかなかった……。『TDF』は少し前に出たシミュレーションゲームのＴOWNS版だ。新たに移植する際にグラフィック・サウンドを一新、迫力がぐっと増したぞ。操作も命令がアイコン化されてるのでマウスでＯＫ。さあ、Dr. スルーの野望を打ちくだけ！


▲怪獣に原子炉を襲われた。これでさらに強力になるのだ

魔空界再び、今度はシミュレーションだ



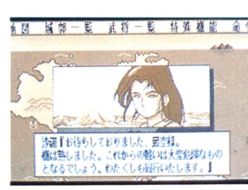

▲コマンドはウィンドウ表示。このヘックスのない画面が、『斬』の特徴でもあるのだ


▲美しいグラフィックでくり広げられる戦闘は迫力満点。操作も簡単なのだ


▲88版『斬』は呪術もつかえるぞ。これこそファンタジー。術者の能力で効果範囲も変化

斬　夜叉円舞曲
PC8801SRシリーズ5D 9800円〔税別〕
ウルフチーム ☎03-5273-4795

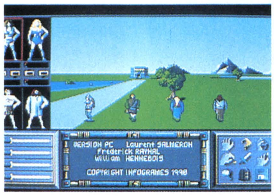
本格シミュレーションゲームだった98版『斬』が88版ではファンタジーシミュレーションに変身して登場だ。舞台は戦国時代、魔空界は信長、秀吉、家康をあやつり、日本を闇につつまんと侵略を開始。それを防ぐべく最空、伊織が立ち上がるのだった。登場人物は『ヤシャ』でおなじみのメンバーだけど、プレイヤーは夜叉側だけでなく魔空界側や中立も選べるのだ。日本が闇となるかどうかはキミしだいだ！


▲イベントがおきるとグラフィクで表示。ストーリー性十分だ

アミガの『ドラッケン』が、CDで日本上陸

ドラッケン
FM-TOWNS CD　価格未定
富士通　☎03-5690-0032

アミガ版で人気を呼んだ3D RPG『ドラッケン』が、FM-TOWNSに移植されて日本語版で登場。キミの使命は8人のドラゴン王子、王女から神秘の宝を取り戻し、偉大なドラゴンを蘇えらせ世界を救うことだ。360°どの方向にもスムーズに動ける移動シーン、動き回る超巨大キャラも完璧に移植されるぞ。

お待ちどうさま、X68版の登場です！

エメラルド・ドラゴン
X68000 5D　価格未定
グローディア　☎03-220-5226

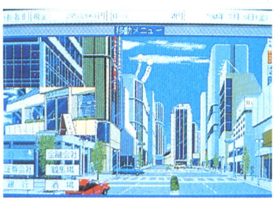
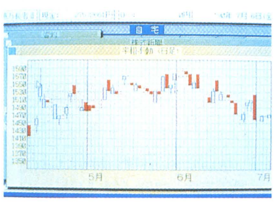


88版、98版で大好評だった『エメラルド・ドラゴン』がついに、X68000に移植されるぞ。グラフィックもX68用に描き直されてるしこれは待たされたかいがあったってもんだね。続報が入りしだいX68のコーナーでも紹介するので期待してね。

キミも株で億万長者になれる!?

億万長者 II
PC9801シリーズ　5D／3.5D　9800円〔税別〕
コスモス・コンピューター ☎03-5273-2671

前作も好評だった、遊びながら株式投資の勉強になるSLG『億万長者』のIIが登場。新聞、四季報などで情報を分析し、株の売り買いのタイミングを計るのだ！　証券会社や、銀行、金融会社のほかに、酒場、競馬場へも行ける。酒で情報をつかんだり、ギャンブルで気分転換もできるのだ。

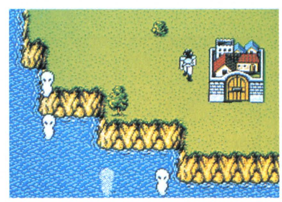



今度のランダーはよりシリアスタッチ！

ランダーの冒険 III　闇に魅せられた魔術師
MSX2 3.5D　7800円〔税別〕
コンパイル　☎082-263-6165

勇者ランダーが魔界の帝王を封印して数百年、国は平和な日々を送っていたが、魔術師ネビロスによって、その封印が解かれてしまった。士官の息子、アランは実戦経験を積む旅に出るが……。今までのランダーとはひと味ちがう、等身の高いキャラが繰り広げるシリアスなRPGなのだ。

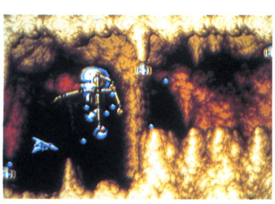
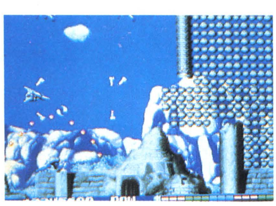




腕に自信がなくても、頭脳で勝負！

オルテウス
PC88VA 5D　3300円〔税込〕
ウインキーソフト　☎06-388-8177

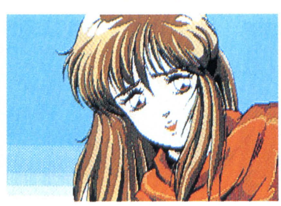
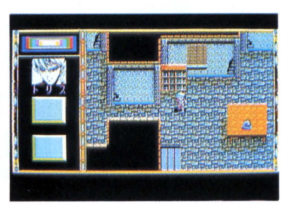
お金で自機のレベルアップが可能というRPGの成長システムを導入したシューティングゲームが登場。画面は3重スクロール。攻撃パターンの異なる約40種類の敵キャラが待ち受けるハードな内容と美少女も登場する(？)美しいビジュアルが特徴。88VA専用、通信販売のみだがこの価格は安い。

期待の新作はよりドラマチックなRPG！

ヴェインドリーム
PC9801シリーズ／PC8801SRシリーズ　5D／3.5D　価格未定
グローディア　☎03-220-5226

『エメドラ』でおなじみのグローディアからの新作情報だ。タイトルは『ヴェインドリーム』、ジャンルはRPGだから『エメドラ』でのシステムをさらにパワーアップさせたものが期待できるんじゃないかな。来年の春ごろ発売の予定だけど、ファンにはなんとも待ちどおしい1本じゃないかな？

不滅の超大作『AD&D®』日本語版ついに登場！

世界NO.1の人気を誇るテーブルトークRPG『AD&D®』がいよいよ発売！ 第1弾として『プレイヤーズハンドブック』『キャラクターレコードシート』が店頭に並んだぞ。全ゲーマー注目せよ！



Advanced Dungeons&Dragons プレイヤーズハンドブック
テーブルトークRPG 6800円〔税別〕
新和 ☎03-861-8983



▲ラインナップに新製品がゾクゾク！ プレイングガイドIII 2200円〔税別〕キャラクターレコードシート2200円〔税別〕

待ちに待った『AD&D』の日本語版のシリーズ発売がついに開始された！ まさに名作中の名作と呼ぶにふさわしいファンタジーRPG、その洗練度、完成度の高さはバツグン！ ズッシリと重い『プレイヤーズハンドブック』にはゲームをプレイするのに必要な種族、職業などの魅力的なルールがギッシリ！ 総ページはなんと約250ページ！

用意されている呪文の数は500近く、広範囲にダメージを与える射撃武器の利用法や二刀流による攻撃法など特殊な戦闘ルールもおさめられていて、ちょっと目を通しただけでもとにかくそのスケールの大きさには圧倒される。世界でトップの売り上げ数を誇るゲームシステムなので当然といえば当然だが、マスターの腕しだいではそれこそ無限大の力を発揮！ すばらしいドラマを創作する強力な味方となってくれるぞ。

実際に仲間を集めてプレイするためには順次発売される予定の『ダンジョンマスターズガイド』『モンスターコンペディウム』などが必要となる。発売までに熟読して基本をマスターしておくべし！ なお『AD&D』を知識面とルール面の双方からサポートしてくれる『プレイングガイド』シリーズも発売中。より深くハマりたい人はこちらも必見。

美女の姿をした怪物たちをハント！

ギャル・マスター！
カードゲーム 2000円〔税別〕
ホビージャパン ☎03-354-9341

モンスターを倒して捕え、ポイントをかせぐ！『ギャル・マスター』はただそれだけが目的のシンプルなカードゲームだ。だがなんとその怪物がすべてかわいい女の子が仮装(？)しているものだというのだからうれしい！ みにくい化け物なんか追っかける気もしないけど、相手が女の子なら話は別。がぜんヤル気も出てくるというものだ。捕まえると点がマイナスになっちゃう女の子もいるけれども、それすらかわいいので許したくなってしまう(？)。プレイ時間は約15分。息ぬきに最適！



軍艦バトルロイヤル、敵艦を沈めよ！

栄光の八八艦隊
カードゲーム 2000円〔税別〕
天下布武 ☎03-635-9391

大艦巨砲主義の時代、建造が予定されていたがついに実現をみなかった最強の「八八艦隊」がカードゲームに！ 列強の強力な戦艦、巡洋艦などの強大な海軍をドンドン使って他のプレイヤーの艦を撃沈しよう!!

もちろんなかには建造されなかった艦も多数登場するので夢の大海戦を行なうことも可能。戦いは史実よりも激しくなることまちがいなしだ!?

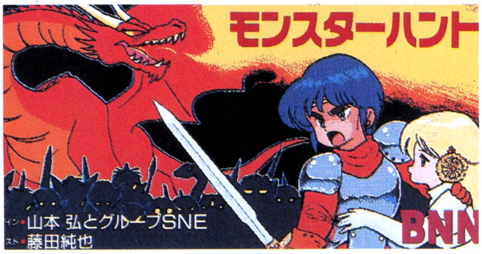
座礁や機雷などの障害にめげず主砲をガンガン撃ちまくれ。簡単なルールのエキサイティングなゲームだぞ。



はみだし情報：翔企画からはカードゲーム『モンスターメーカー6／7人の魔術師・スペルネームズ』が10月下旬発売予定。SFシリーズ『モンスターメーター／ドラゴントレジャー』の続編（タイトル未定)、ボードゲーム『モンスターメーカー／ダンジョンウォーズ2・ファイター編』はともに11月発売予定。ホビージャパンからは

魔界の王者の座をめざすのだ！

SOFT EXPRESS
モンスターハント
カードゲーム　2000円〔税別〕
ビー・エヌ・エヌ　☎03-238-1323



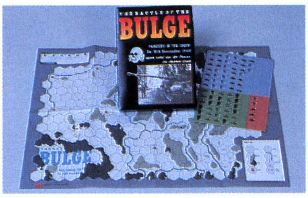


おなじみグループSNEがデザインした本格派ファンタジーカードゲームがいよいよお目見え。さまざまな特殊能力を持つ凶悪なモンスターたちを召喚して他のプレイヤーと対決。勝ち残って魔界に君臨するのがその覇権を争うキミの使命だ。怪物の弱点や長所を知れば知るほど戦いは有利に！　運だけでは勝負が決まらない奥の深〜いゲームだけに、かめばかむほど味が出る！

1944年の激戦をボード上で再現

SOFT EXPRESS
バルジの戦い
SLGボードゲーム　1500円〔税別〕
翔企画　☎03-237-9498

しながら侵攻するドイツ軍と、それを阻止すべく作戦を展開するアメリカ、イギリスの連合軍。キミは史実を越えることができるか？



バルジ大作戦をテーマにしたSLGがＳＳシリーズより発売。少ないルールと短いプレイ時間でも有名な陸戦のだいご味が楽しめるようになったぞ。都市を占領

越後の名将、京に向かって出陣！

SOFT EXPRESS
謙信上洛
SLGボードゲーム　5200円〔税別〕
ツクダホビー　☎03-843-1130

スなもので、初心者でも簡単にプレイできる。織田、上杉の機動力を再現したシステムや、武将の名が書かれたユニットなどが戦国の雰囲気を盛りあげる！



もし上杉謙信が京に上ったら……。この作品はそんな架空の状況をテーマにした作戦級の戦国ＳＬＧだ。システムは移動・戦闘の繰り返しというオーソドック

おなじみのキャラが悪魔退治に挑戦！

SOFT EXPRESS
デーモンスレイヤー
ファンタジーSLG　1500円〔税別〕
翔企画　☎03-237-9498





魔の山にひそむデーモンを討伐せよ！『モンスターメーカー』シリーズの最新作はユニット、カード盛りだくさんでプレイする、にぎやかボードゲームだ。やるたびにマップの地形が変化するので毎回新鮮な感動が！ 怪物を倒したときに手に入るさまざまな能力を持ったアイテムもプレイをバンバン盛りあげる！　めざせ、デーモンスレイヤー!!



珠玉の新シナリオ、２作を収録！

SOFT EXPRESS
ワースブレイド
魔王の復活
テーブルトークRPGサプリメント　2000円〔税別〕
ホビージャパン　☎03-354-9341

ますます広がる『ワースブレイド』の世界。今度の新作サプリメントはそのままプレイに使えるシナリオ集だ！

中に収められているシナリオは〝魔の眠る山〟〝東面の魔道師〟の完結編にあたる〝魔王の復活〟と、長期キャンペーンにもできるなかなかのスグレもの〝ヴォータ・バジーグの右腕〟の２編。どちらも波乱に富んだおもしろい作品だ。もちろんシナリオづくりの参考としても十分役に立ち、マスターにとっては必携の１冊といえるだろう。また本編とは別に冒険のプロット集なども書かれているので、そちらも大いに活用してほしい。

そのほかにも背景世界の国や町の設定、特殊アイテム聖刻器の追加など盛りだくさん。読み物としても大満足だ！



カードゲーム『大海戦』が発売。『タワークエスト』『ギャル・マスターII（仮）』は10月下旬、『世界制服』『女子校体育祭（仮）』は11月下旬、『悪代官』『ダイナマイトナースII（仮）』は12月上旬にそれぞれ発売予定となっている。天下布武からはカードゲーム『ゴジラ対地球防衛軍』が発売。

オリジナルビデオ アニメ
OVA版
ロードス島戦記

黒衣の騎士アシュ



Record of Lodoss War

ディードリットとウッド・チャックのふたりを加え、ついにメンバー全員がそろった主人公パーティ。その一方で、いままで姿を見せていなかったマーモ軍の面々も登場した。皇帝ベルド、悪の導師バグナード、そして黒騎士アシュラム。強烈な個性を持った人物たちが、ついに表舞台へと現れた！



ラム、華麗に登場する!!

まず最初にマーモについて改めて紹介することにしましょう。マーモとは、ロードス島の南東に位置する〝暗黒の島〟と呼ばれている島のこと。邪悪な魔物たちが数多く棲(す)んでいて、ロードス島で罪を犯した人間たちが逃げこんでくることでも知られていた場所です。「邪神カーディスの呪いがかけられている」ともいわれている邪悪な土地であり、まさに無法地帯そのもの。しかし、ある男によって20年ほど前に統一されたのです。その男こそ、かつての六英雄のひとりであるベルド。ベルドの力により、いまやマーモ軍はロードス島本島をすら脅(おびや)かす強大な存在となりました。人間や魔物が入り乱れているマーモ軍の中心となっているのが、この皇帝ベルドであり、〝黒の導師〟バグナードであり、そして〝黒騎士〟アシュラムなのです。

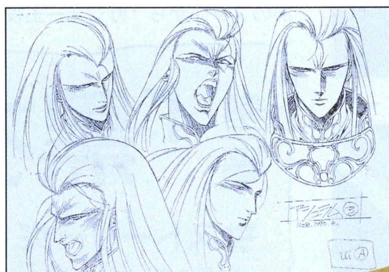
色白の端正な顔に、強い意思の力を感じさせるふたつの目を宿らせているアシュラム。黒く長い髪を後ろへと流し、同じ黒色のヨロイを身につけた姿は威厳をも感じさせます。彼の役職はベルドに仕える近衛隊の隊長。しかし、時によっては前線へとおもむき、直接軍の指揮をとることもあるのです。また、剣の腕もかなりのものを持っており、さすがはベルドがそばにおいているだけのことはある、といった感じでしょうか。

リプレイ版や小説版では、ベルドがカシューとの一騎討ちに破れた時点で初めて表舞台に登場してきますが、OVA版では、初めから重要なキャラクターとして登場しています。これは先月号の「プロデューサー戦史」にもありましたように、パーンのライバルとして描かれていくからです。登場こそまだ先ですが、OVA版オリジナルキャラクターであるダークエルフの少女ピロテースとの関係がどう描かれていくかも楽しみですね。

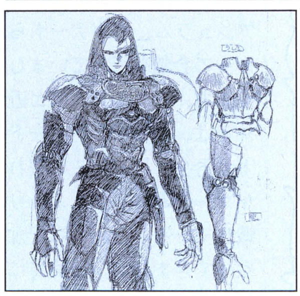
敵でありながら、あまりにも魅力的な存在であるアシュラム。パーンたちももちろんそうですが、アシュラムの活躍にも期待したいところです。



▲▶第二巻に収録されている予告編に登場したアシュラム。OVA版ではパーンのライバルとして描かれていくという



◀設定資料より。ふだん見せる冷静な顔だけでなく、感情を高ぶらせた表情も描かれている。その下はヨロイのラフ設定

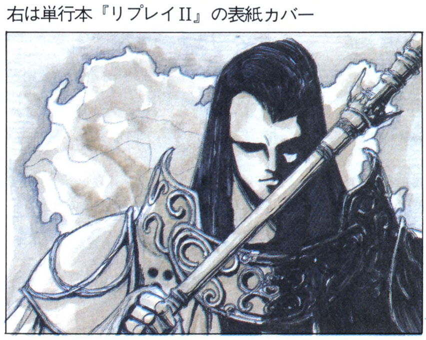




▼アシュラムは、カーラのことをこころよく思っていないようだが……

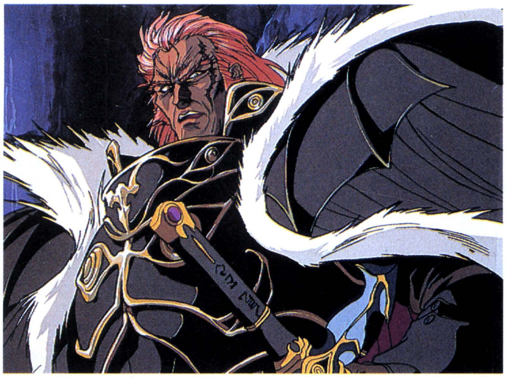
小説やリプレイのアシュラム

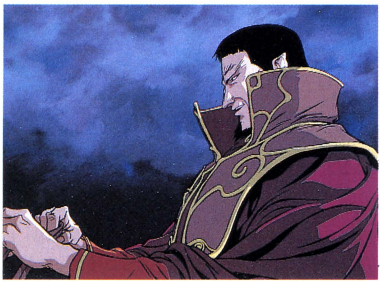
▼下はリプレイ連載時に描かれた、出渕氏のイラスト。右は単行本『リプレイII』の表紙カバー

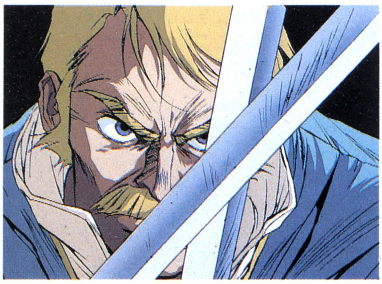




第三巻はここに注目してほしい！


▲己の力だけでマーモを支配してしまった、暗黒皇帝ベルド


▲高レベルのソーサラーであるバグナード


▲パーンと剣を交える、マイス砦のジェブラ隊長

まずはマーモ軍のベルドの城での宮廷会議に注目！　ベルド、アシュラム、バグナード、カーラという、そうそうたるメンバーが一堂に面していて、アフレコ現場へと行ってきた水野さんが「めちゃくちゃカッコイイ！」と大絶賛したシーンなのです。彼らはパーンたち主人公パーティの前に立ちはだかる敵ですが、あまりにも魅力的に描かれているため、見方によっては彼ら（とくにアシュラム）を主役といってもおかしくないかもしれません。

話はちょっぴり横道にそれてしまいますが、キャストが発表された時に一部のファンから「カシュー王役の池田秀一さんとアシュラム役の神谷明さんとは、逆の役のほうが合っているんじゃないか？」といった声も聞かれました。おふた方がいままでに担当してこられた役柄からの感想だと思いますが、実際の演技を見れば納得していただけたのではないでしょうか？　このあたりのことも十分に読んだ上でのキャスティングであり、「さすがは永丘監督！」といった感じです。

第三巻で初めて登場したアシュラムたちはもちろんのこと、カーラも時間的に見れば初登場ということになります（これは、第一巻がかなり先の話であったためです）。この時点で彼女が何を考えていたのかを考えてみるのも、おもしろいのではないでしょうか？

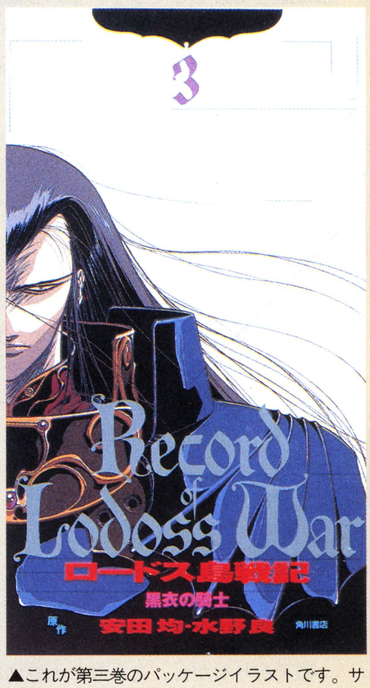
続けて注目してほしいのがパーティを組むきっかけです。パーン、エト、

第三巻「黒衣の騎士」

ストーリー（解説・ロードス島戦記商店犬番頭）

〝暗黒の島〟マーモではベルド、アシュラム、バグナードらが集まって会議を行っていました。

一方、アラニアにほど近い森林では、パーンがディードリットと再会。と、そこに現れたのがマーモ軍の一団。ふたりが苦戦していると、ギムらが加勢にやってきました。と同時にアラニアの軍隊も。助かったと思ったのも束の間、密偵と間違えられマイス砦の牢屋に入れられてしまうパーティ。なんとか誤解を解いた彼らでしたが、今度はマーモ軍の急襲に出くわしてしまいます。パーンは混乱に乗じて牢屋で知り合ったウッド・チャックを助け出すと、逃げだすことに成功します。そして、炎上する砦を背景に浮かび上がった男――アシュラム――の姿を目に焼きつけたのです。



▲これが第三巻のパッケージイラストです。サブタイトルにも登場しているアシュラムの厳しい表情が印象的だね！

ロードス＆宇宙皇子　劇場公開　最新情報　満員御礼

劇場公開を記念して、各劇場で初日キャンペーン（舞台あいさつ）が行われます。
日程は、以下のとおりです。
■札幌：札幌東映パラス２／10月10日(祝)午後０時10分より／ゲスト：水野良、草尾毅
■名古屋：名古屋東映パラス／10月10日(祝)午後０時45分より／ゲスト：古谷徹、冬馬由美
■大阪：シネマアルゴ梅田／10月13日(土)午前11時10分より／ゲスト：古谷徹、山田栄子

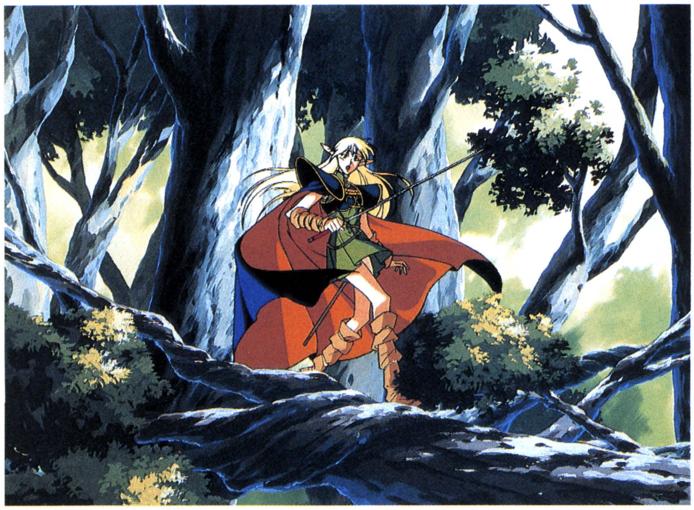
ギム、スレインの４人に関しては、ゴブリン退治というイベントもふくめてほぼ小説版どおりでしたが、第三巻でパーティに入るディードリットとウッド・チャックのふたりについてはかなりちがっています。小説版ではケンカに巻きこまれたところをパーンに助けられ(!?)、パーティに入ったディードでしたが、ＯＶＡ版ではダークエルフの軍勢と協力して戦ったことがきっかけになっています。一方ウッドのほうも、アランの町にある『水晶の森』亭で出会った小説版とはちがい、アラニアのマイス砦内にある牢屋の中で出会うことになります（ちなみにリプレイ版では６人とも知り合いであるという設定で、最初からパーティを組んでいました）。

またこの巻では、ディードとウッドの性格がよくわかるエピソードもきちんと用意されています。

パーンが木を標的にして剣の稽古をしようとしたところ、生きているものにはすべて精霊が宿っていることを指摘し、木を傷つけぬよう告げるディード。森の精霊であるエルフにとっては、樹木は仲間ともいえる存在なのです。素直にあやまり、同時にゴブリンの行動を知らせてくれたことへのお礼をいうパーン。彼を興味深く見つめるシーンには、ディードのパーンに対する好意をも感じることができます。

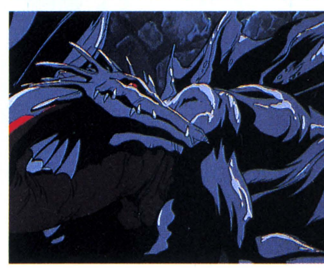
ウッドが、牢屋に入ってきたパーンたちに対して見せた反応も彼ならではのものでした。いきなりやってきた５人もの新入りに対して、まったく臆することなく対応し、逆に自分の役にたつかどうかを抜け目なく観察しているそぶりさえ見せます。結局はウッドの思いどおりにパーンが牢屋から出してくれるのですが、いままでに何度も裏切られたことがあるらしく、「助けに来る」と約束したパーンが実際にやってきた時には、逆にビックリしてしまったほどです。ウッドのひねた(!?)性格と、パーンの実直な性格とが表れているシーンといえましょう。また、マーモ軍がロードス島に上陸しはじめたという情報を知っているなど、スカウトらしく情報にくわしいところも見せてくれます。

そうそう、モンスターにも注目してください！　第二巻にも登場したゴブリンに加えて、犬のような頭を持つコボルドや、魔法を操ることのできるダークエルフが登場してきます。さらには〝黒翼の邪竜〟の異名を持つナースも出てきます。マーモに棲んでいる邪悪なエンシェント・ドラゴンであり、デザインを出渕裕さんが担当したことでも注目を集めています。




◀パーンらが牢屋の中で出会う、スカウトのウッド・チャック


◀コボルド、ゴブリンらによって編成されているマーモ軍


◀ブラムドに続いて登場したエンシェント・ドラゴンのナース

ロードス島戦記RPG大会 in東京



▲安田、水野、出渕の3氏


▶会場内にはバグナード＆ホッブの姿も！

「ニュータイプ」誌の創刊５周年を記念して行われたイベントにおいて、ロードス島戦記ＲＰＧ大会が開かれました。シナリオは、前号の「商店」でもちらっと紹介された「第７の封印」です。また、安田＆水野両先生（＆飛び入りの出渕氏）によるミニ講演会や、sherryのミニコンサートも行われました。


▲ＲＰＧ大会の１コマ。マスターを演じるのはグループＳＮＥのメンバー

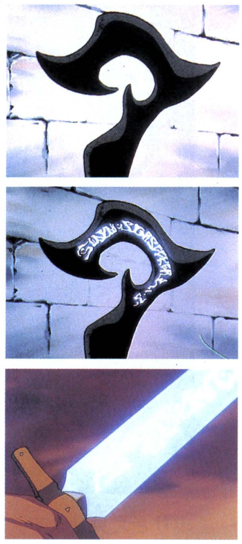
ロードスの書
Book of Lodoss War
VOL.2

9月号の付録に引き続いて、OVAをRPG的視点で解説する「ロードスの書」をお届けします。今回は第二巻に登場した魔法や建物について紹介しましょう。同時に第二巻でボツになってしまったカットも紹介します！

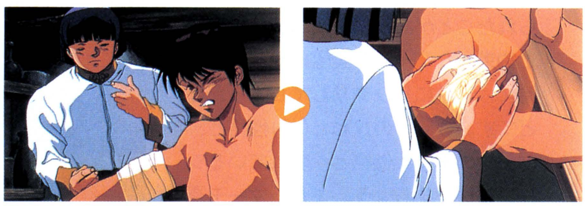
魔法

第二巻でスレインが使った魔法は2種類あります。ひとつはゴブリンたちにかけたスリープクラウド。眠りの魔法です。エリアにかける魔法であるため、位置によっては一度に複数の敵を眠らせてしまうことも可能です。もうひとつは、パーンの剣にかけたエンチャンテッドウェポン。この魔法をかけてもらったおかげでパーンはゴブリン・ロード（キングゴブリンというのは間違いでした。ゴメンナサイ）を倒せたのです。

エトはヒーリングの魔法を使ってパーンの傷を癒しました。



▲魔力が宿った杖や剣には、古代文字が浮かび上がる

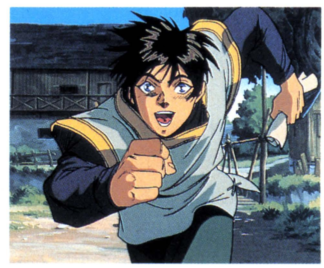


▲パーンの傷を魔法で治すエト。プリーストは癒しの魔法が得意

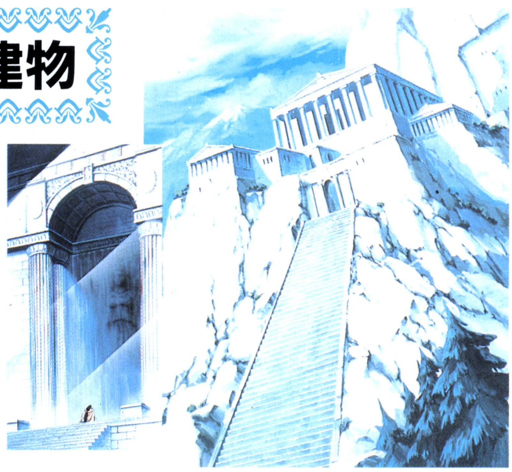
第二巻
幻のボツカット公開

これは珍しい！　なんと、本編で使われなかった（つまりボツになってしまった）カットなのですもちろん、本邦初公開です（笑）。

幼なじみのエトが2年間の修行を終えて帰ってくるということで、いてもたってもいられなくなり、村の外まで迎えにいこうとするパーンの姿が描かれています。左手に握りしめているのは、きっとエトからの手紙でしょう。このあとリアラを助けるべく、ゴブリンたちと大立ち回りを演じるのはみなさんご存じのとおりです。



建物



▶ターバにあるマーファの神殿。ギムが冒険に出発する際、この神殿の最高司祭であるニースのもとへとやって来た

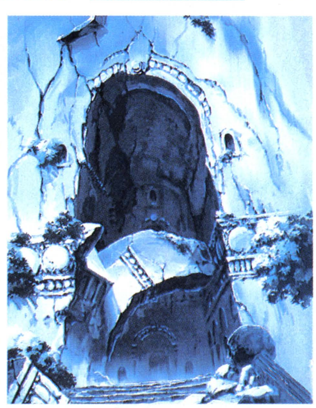
第二巻の冒頭に登場するのが、ターバの村にあるマーファの神殿です。その厳かなつくりは、訪れた者すべてに畏敬の念を抱かせるほどです。

パーンたちが住んでいるザクソンの村についての描写も、かなりありました。父親の形見の品が置かれていた倉庫(!?)があるパーンの家、たくさんの本であふれかえっているスレインの家、そして村人たちが押しかけた村長の家などなど。

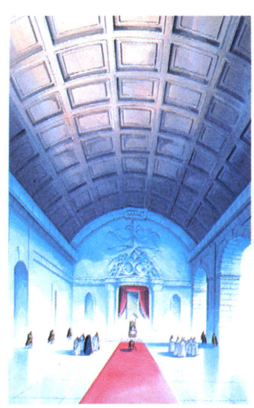
また、第一巻に登場したドワーフの大トンネルや、ロイドの聖王宮にある謁見の間も改めて紹介しましょう。



◀一番上がザクソンの村の全景。家々はピタッと隣りあって建てられているのではなく、結構離れている。下はパーンとスレインの家の外観



▶いまや廃墟と化したドワーフの大トンネルの入口



◀ヴァリスの首都、ロイドにある聖王宮の謁見の間

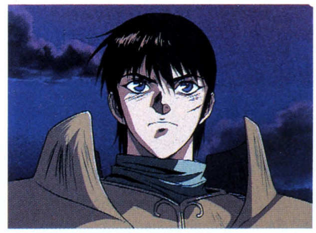
OVA、今後の発売予定は……

ここで改めてOVAの発売予定を紹介しておきましょう。毎月1本ずつ月末に発売されていき、来年の7月30日に発売される第13巻で完結します。OVA版のストーリーが小説版等とは微妙に変わっていることは、すでにお伝えしたとおりです。オリジナルキャラクターの存在やオリジナルエピソードなどが今後どのように原作とからんでくるのか、いまからも楽しみです。

関係者からの情報によりますと、第四巻にはヴァリスのフィアンナ王女が登場するそうです。サブタイトルと考え合わせると、あのエピソードが語られるのでしょう。また、第五巻にはオリジナルエピソードがたくさん入る予定だとか。舞踏会シーンもあるそうですから、ディードリットのドレス姿が見られるかもしれませんね！　第一巻の直前にあたるエピソードであり、パーンたちがウォートのところへ行くきっかけが描かれるとのことですから、来たるべきマーモ軍との戦いに備えて準備を整える連合軍のようすも描かれるでしょう。その中にはモスのドラゴン・ロード、ジェスター公爵の姿も見られそうです。

また、この第五巻のスタッフには『漂流伝説クリスタニア』のイラストでもおなじみの、うるし原智志さんが参加しています。馬が走るシーンや舞踏会のシーンなど、作画的に大変なシーンがたくさんあるため、現在は資料のビデオを見ながら研究しているとのこと。いままで映像化されたことがなかった部分だけに、どのように描かれるのか注目したいですね。

もちろん、その前に発売される第四巻のほうもお楽しみに！



▲ロードスの平和はオレが守る！と宣言するパーン氏



▲第四巻の主役は私ですのよ、と上機嫌のカーラ女史♡

全巻購入者特典　特製バインダーの出渕イラストはコレ！



▲見た瞬間、様々な物語が浮かんできそうな、出渕裕氏のイラスト

ロードス島戦記第四巻「灰色の魔女」10月30日発売乞う御期待！

プロデューサー戦史②

池田憲章

「ううん……これなら良い彼をつくれそうだなあ！」

キャラクター設定を見て開口一番こういったのが、アシュラム役の神谷明さん。有楽町マリオンのサイン会の控室で、できたてホヤホヤの設定書を見ての発言であった。

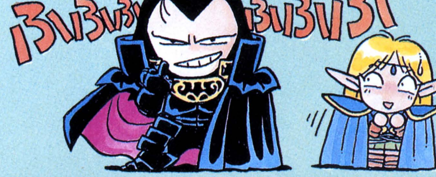
「最初のころは、ヒーロー役ばっかりだったでしょう。それに壁を感じたころ、『キン肉マン』と『北斗の拳』のケンシロウの役が来て、新しいキャラクターのイメージを試せた。役者というのは、自分がいままでやったことのない役を求められると燃えるもんなんですよ。『シティ・ハンター』の冴場涼の三枚目＋(プラス)二枚目の二枚目半の役がここのところ多かったから、主人公のライバルの悪の騎士でしょ、若いギラギラした想いとか、セリフもこんな感じでいってみるかといろいろ考えられる。かっこいいキャラを肉づけできたら、うれしいですねえ！」

原作者の水野良先生も、神谷明さんの熱気あふれる発言にうれしそうだった。神谷明さんは、ファン一人ひとりの握手や写真撮影に応じ、水野さんと肩を組んで写真を撮ってもらったり、アシュラムの設定書を胸の前にかざすと、「写真お願いします！」とカメラを持ったファンの人が前に山のよう。「これじゃあ、撮影会だなあ！　うまく撮れよォ！」と、もうすっかり「ロードス」スタッフの感。

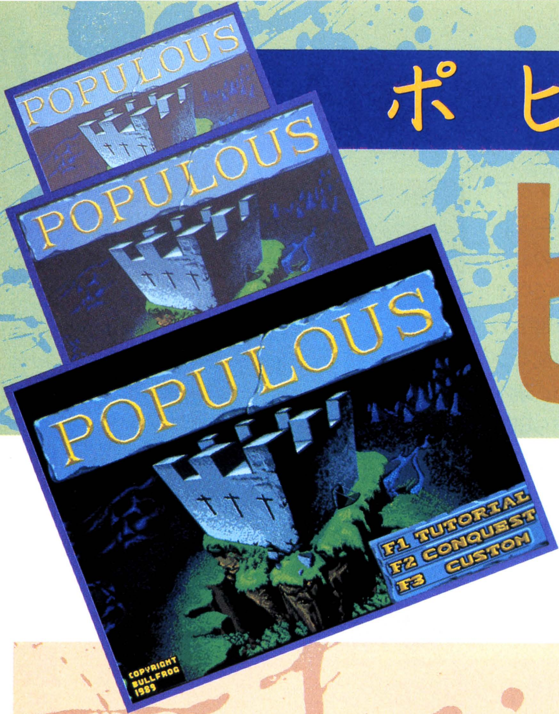
第三巻のアフレコでは、暗黒皇帝ベルド役の石田太郎たん、野望を秘める魔導師バグナード役の青野武さん、魔女カーラ役の榊原良子さんと4人でのセリフのやりとりを盛りあげ、まるでシェークスピアか、「アーサー王と円卓の騎士」という重々しいセリフの数々に思わず舞台劇で見たい、とのけぞってしまった。

「神谷さん、もう少し怒りをこめていいですよ」と本田保則音響監督がいうと「ハーイ！」と明るく元気な声。ズルッとイスから（脚本の）渡辺麻実さんがズッコケ、「なんたる明るさ！」。思えば、ベルド軍幹部で神谷さんは一番若いわけだ。アシュラムの強さは、そんなリフレッシュした演技からもつくりだされるのだ。

カーラのアシュラムを挑発するセリフは、「う、うまい!!」と水野さんが絶句するありさま。この人間をなぶるカーラに気品あふれるのは榊原さんならでは。10月30日発売の第四巻では、カーラの放つライトニング・ボルトが見られる予定。「ロードス島戦記」、エネルギー上昇中！

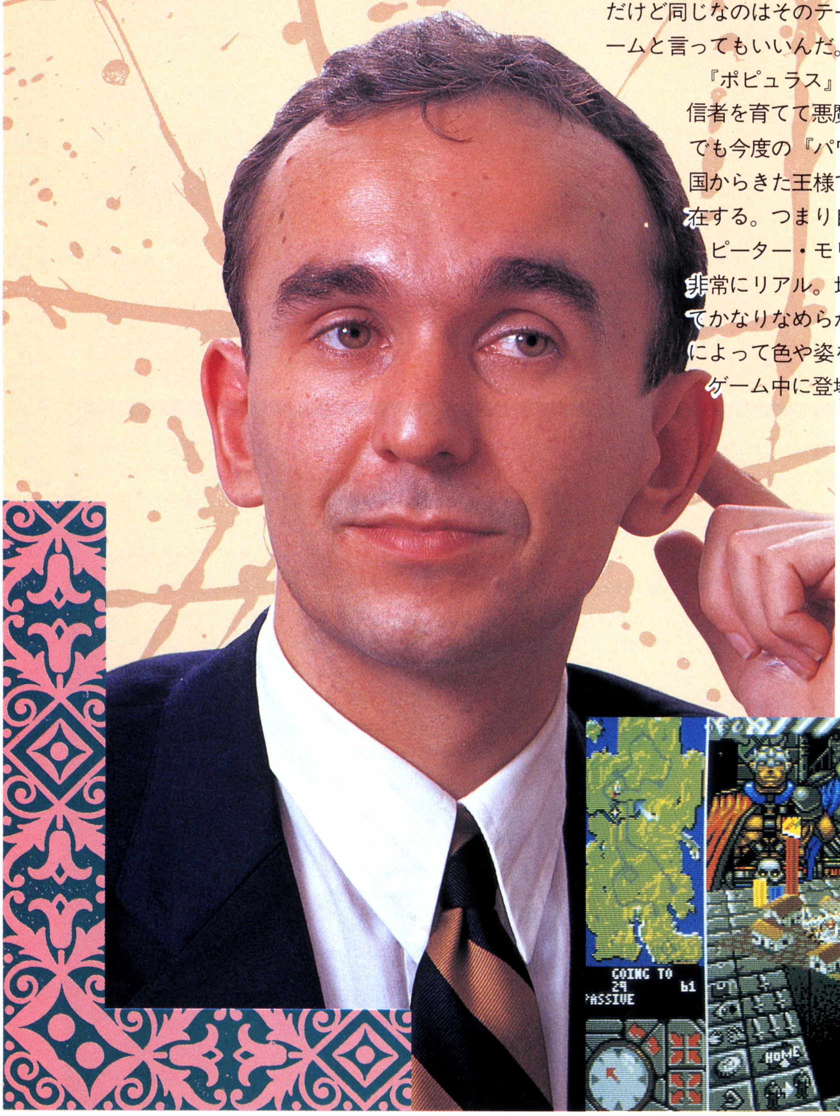


イラスト／ふじたゆきひさ



ポピュラスの生
ピーター・

ポピュラスの作者ピーター・モリニュー氏がプロモーションのために、開発中の新作をひっさげて来日したぞ。期待の新作の『パワーモンガー』とはいったいどんなゲームなのかな?



ピーターの新作『パワーモンガー』は、前作の『ポピュラス』同様、自分の民を繁栄させ、地上の支配権を獲得するゲームだ。だけど同じなのはそのテーマだけ。あとはまったくちがったゲームと言ってもいいんだ。そのちがいを見てゆこう。

『ポピュラス』ではプレイヤーは「神様」だったよね。信者を育てて悪魔の信者をほろぼすことが目的だった。でも今度の『パワーモンガー』は、プレイヤーは別の国からきた王様で、画面上にもキャラクターとして存在する。つまり自分自身も環境の一部ってわけだ。

ピーター・モリニューも言ってたけど、画面表示は非常にリアル。地面の起伏も『ポピュラス』にくらべてかなりなめらかになっているし、樹木や地面も季節によって色や姿を変えていくぞ。

ゲーム中に登場してるキャラクターたちは1000人以上で、そのひとりひとりに名前がついてる。しかもみんな異なった性格で、それぞれ独自の生活を持っている。「?」マークのアイコンを使うと、これらのほかにもお嫁さんや子供の名前、住所、職業、勤勉かそうでないか、どのリーダーの下にいるかなどがひと目でわかるんだ。

また、キャラクターたちの動きも



※『パワーモンガー』の画面はすべて開発中の物です。

みの親

モリニュー来日

リアルで、弓を持っているキャラクターなどは、弓を引いてから放すという一連の動作をきちんとこなすし、森のなかに人間が踏み込んでいくと、木に止まっていた鳥がおどろいて飛びたってしまうなど、細かい所まで再現されている。

音楽にだってリアリティを持たせるためにいろいろな音が工夫されている。木こりが仕事にでかけると木を切る音がしたり、鍛冶屋のある村ではコンコンと鉄を鍛(きた)える音が聞こえる。始めは水洗トイレの音まで入れる予定だったんだって。BGMにはプレイヤーの分身である王の呼吸音が入っていて、王が危険な状態になると、そのテンポが早くなり知らせてくれる。

ゲーム中の世界の環境問題などもシミュレートしているぞ。たとえば木こりは木を切るんだけど、必要以上切って山をはげ山にしてしまうと、環境が破壊されてしまうんだ。

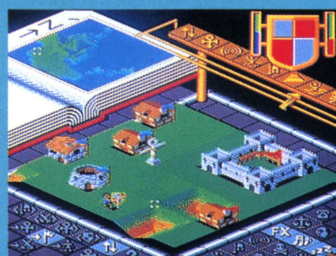
また戦争は民衆の生活を大きく疲弊(ひへい)させているから、続けすぎると国力がガタ落ちになったり、民衆の心が離れていってしまい、クーデターを起こされたりしてしまうから気をつけよう。バランスが大事だよ。

あといくら戦争だからといって人を殺してばっかりいてはいけない。殺した相手に子供がいたら、その子が成人しても絶対に自分の部下にはなってくれない。恨みは忘れないようだね。説得や同盟など、「からめ手」も必要だよ。

そういった血生ぐさいこととは別に、農閑期には村の人間が集まって、付近の村の人相手に野球の試合を始めたり、キャラクターの頭に鳥のフンが落ちてきたりとユーモラスな楽しいシーンも盛りだくさん。

さて、こうして書くとコマンドがめんどくさそうだけど、操作の8割方は「戦争」「発明」「移動」の3つのアイコンでOKなそーだ。

これがスーパーファミコン版ポピュラスだ!!



『ポピュラス』の進出はついにスーパーファミコンにまできた。年末のスーパーファミコンの発売に合わせての登場。ソフトの目玉になることは請け合いの1本だ。

アイコンの位置も変わっており、操作はマウスからパッドに変わるけど、慣れてしまえばかえって使いやすいくらい。残念ながら通信機能は付いてないとのこと。

仕上がりのほうは、ピーター・モリニュー氏自身が『いままでで最高』と言うだけあって、保証付きだぞ。いまから発売が待ち遠しいね。





▲編集部のAmigaに何やら怪しげな改造処置をほどこす、謎の英国人ふたり組

ピーター・モリニュー



◀「私は頭がいいからね」と言っているワケではない。ピーター・モリニュー氏は気さくな英国紳士でした

レスリー・エドガー



◀BULLFROGのマネージメントを務めるレスリー・エドガー氏。日本にいる間はレスリー江戸川氏だそうだ。ランディ・バースではない

これがピーター・モリニューの新作
「パワーモンガー」だ！

それでは、実際に『パワーモンガー』を見てみよう。プレイヤーはこの地に攻め入ってきた王となって未開の地を征服していくのが目的。プレイヤーはグラフィック、画面上、マップ上の3カ所に表される。同じようにこの地に攻め込んできた者がほかにも3人いるぞ。それらの敵を撃破し、ときには同盟を結んだりして、この未開の島の征服を進めていこう。

征服の過程で村を攻撃して勝てば、その村の住民を自分の支配下に置くことができる。プレイヤーの支配下となった村のリーダーは部下となり、別働隊を指揮させることができる。プレイヤーが遠く離れていても、かわりに命令を伝え、民衆を導いていってくれるわけだ。

プレイヤーと部下になった元リーダーが離れていた場合の通信手段としては伝書バトがある。文字どおりハトに命令をつけて飛ばすんだけど、ハトが飛んでいくグラフィックが相手に届くまでのあいだは、命令が実行されないので、タイムラグが生じるんだ。たとえば戦いで危なくなったからって、遠い所から救援を呼んでも、着いたときには全滅してました、なんてこともあるわけ。

征服した村では何か新しい物を発明させることができる。発明品は木こりの村なら木を材料に、鉱山の村なら鉄を材料にした物ができる。木から発明される物としては、くわ、こん棒、弓矢、船などがあるし、鉄からは、剣、大砲などができるから有効に利用しよう。モノによって戦闘が有利に運べたり、生産性があがったりするゾ。

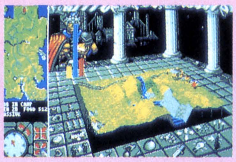
Amiga版からの発売だけど、日本語版の発売が待ち遠しいね。

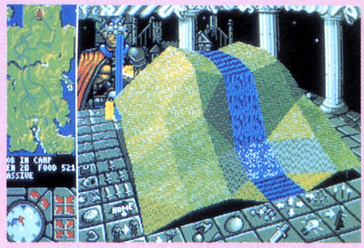


▲『パワーモンガー』を熱心に解説してくれるピーター・モリニュー氏。早く完成してほしい！

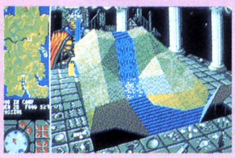
画面表示は自由自在

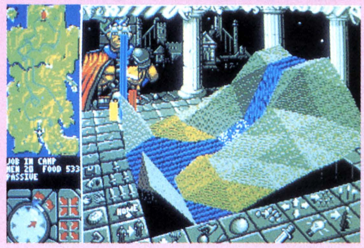
ズーム



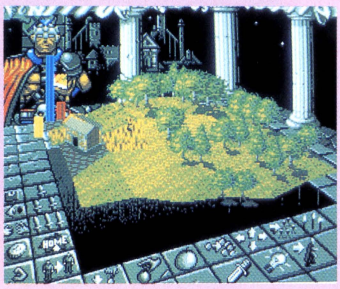


回転

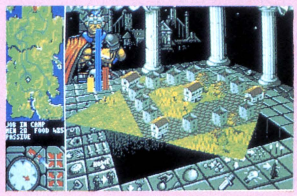




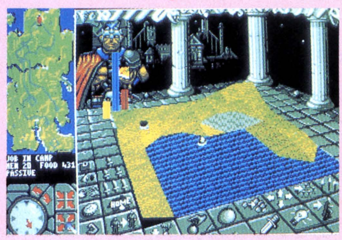
発明で有利に



▲森から木を切り出してくるんだけど、切りすぎると気候が悪くなっちゃうんだ。環境問題は深刻だから気をつけてね



◀森から切り出してきた木を使って、何が発明できるかな？

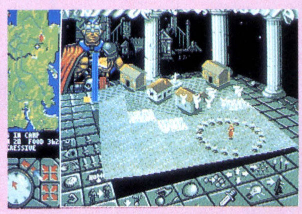


▶発明されたのは船！　漁師には絶対必要だし、船がないと離れ小島には攻め入ることができないのだ

戦いすんで日は暮れて



▲まさにこれから戦いが始まろうとしている。隊列も重要なポイントだ



▲戦いによって死んでいったものは天使となって天国へ召されていく

ポピュラス

世界一決定戦開催される！

去る８月26日、都内某所において、『ポピュラス』の世界一決定戦が行われた。かたや、『ポピュラス』の生みの親でもあり、対戦成績では無敗を誇るピーター・モリニュー氏。そして挑戦するのは、前もって行われた「第１回『ポピュラス』全日本選手権」のチャンピオン、接戦での粘り強さでは定評のある「ログイン」読者代表、中野裕君。当日のプログラムは、まずピーターと、前記選手権２、３位との15分のエキジビジョンマッチからはじまった。全日本選手権２位「Oh! X」代表の田中くんが都合で棄権したため、リリーフとして「Oh! PC」代表の吉田君が出場した。続く３位はわれらがコンプ代表の柴田祐子さん。どちらもピーターを追いつめはしたものの15分という時間では決着はつかなかった。



▲勝者である中野君をなき者にしようと企むピーター・モリニュー

その後日英の国歌を斉唱、世界一決定戦が始まった。速攻をかける中野君に対して終始後手後手に回ってしまうピーター・モリニュー。大方の予想を裏切り、実力も出せぬままあっさり勝負がついてしまった。「つぎは『パワーモンガー』に隠しコマンドを仕込んで、絶対に勝つ!!(笑)」と復讐に燃えるピーター・モリニューであった。


▲新チャンピオン誕生！　試合後の握手をかわす中野君とピーター・モリニュー


▲『パワーモンガー』での再戦で復讐を果たすことを誓うピーター・モリニュー

第1回ポピュラス全日本選手権


▲柴田祐子嬢、通称コンプティークの魔女

◀柴田さんはマウス＆マウスパッドは普段愛用の物を持参した。さすが！

世界大会に先駆けて８月18日、秋葉原のLAOXザ・コンピュータ館で第１回ポピュラス全日本選手権が行われた。左下の表にある７つの雑誌の読者代表と、主催のイマジニアの代表、計８人が激戦を繰り広げた。コンプの読者代表に選ばれたのは柴田祐子さん。選考理由は女性だから……いやいや、女性ながら460面まで進んでいた腕を買ってである。結果は堂々第３位に入賞でした。

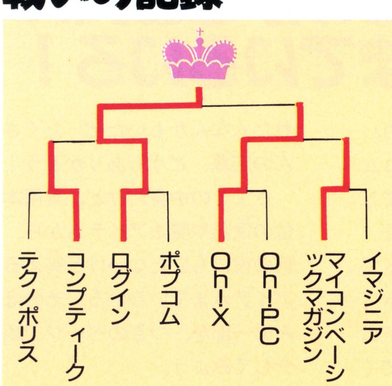


◀柴田さんと、気合いの入った中野君。「ログイン」恐るべし



▶通称イマジニア小町。ポピュラス歴は３時間

戦いの記録



読者代表の感想


▲３位の賞品、ビニールのカエルをもらった柴田さん

日本戦でいちばん印象に残った試合は準決勝の対ログイン戦。圧倒的に有利だったのに逆転されたのが、とってもくやしかったよぉ！勝負事でこんなにくやしい思いをしたのは初めて。

ピーター・モリニュー氏とはエキジビションマッチで15分、そのあと15分間の休み時間にもこっそりふたりで対戦していました。つぎは決勝だから休んでくださいと審判長から忠告を受けたモリニュー氏は「いまいいところだからいやだ」とひとこと。おまけに対戦に負けたあとも『パワーモンガー』にウラワザをつけてでも勝つ！　と言っていた姿は、「偉大なる神」というより「良きゲーム仲間」という印象が残りました。

日本ファルコム新作大追跡 PART 4



「英雄伝説Ⅱ・アイテムコンテスト」に集まったハガキの数が、スゴイスゴイ！　今回はその中間報告をみんなにお届けしてしまおう。その他「あっ」と驚くよーな情報もあるぞ！

あまりの応募数に
うれしい悲鳴！



英雄伝説Ⅱ アイテムコンテスト中間発表！





▲このなかからゲームに登場し、パーティを助ける、あるいは足を引っぱるアイテムが出てくる……かもしれない！

実用的なものからお笑いアイテムまでいろいろ！

写真を見てほしい！　このハガキ＆封書の数！　ファルコムのスタッフも思わずうなってしまった力作・奇作の数かずだ。なかには便箋数枚にわたって50以上のアイテムを書いてきてくれた人、ていねいにアイテムの図解や由来まで書き添えてくれた人なんかもいたぞ。たくさんの応募、どうもありがとう！

さてその中身だけど、実用本位の武器や魔法アイテムから、何の役にも立たないけど笑えるアイテムまでいろいろ。そのほんの一部を、つぎのページで紹介してみよう。

 イラスト／高長歩

中身をちょっとだけ紹介！

武器系

ネタの数ではギャグ系のつぎに多い武器系アイテム。それも剣関係が圧倒的な多さを誇っている。寄せられたなかでもユニークなふたつを紹介してみよう。

●爆炎の剣……戦闘時に炎が出るが、使うごとにHPが減る！（小島久司クン）。

●鞘なしの剣……剣攻撃の効かない敵にのみダメージを与えられる（嶋田慎太郎クン）。



魔法系

魔法系のアイテムで圧倒的に多いのが、「一発で敵を全滅させる」「敵に会わなくなる」などの効果のもの。召喚アイテムもいろいろと届いている。下記のふたつが、イイ味出してるぞ。

●シルフの横笛……風をあやつり敵を攻撃する（ADEOクン）。

●よびよせの杖……気絶した人のかわりに助っ人モンスターを召喚できる（寺尾真二クン）。



ギャグ系

多い！　絶対に多いギャグ系アイテムの応募数である。なんかギャグコンテストとカンちがいしているハガキもかなりあるぞ。山のような応募作のなかから、まともそうなものをいくつか紹介してみると……。

●野菜シリーズ（「大根」の影響であろう）「長ねぎ」……買物をするときに使うと、安く買える（値切れる）。（一杉佳宏クン）。「にんにく」……臭いので敵が寄りつかなくなる（杉田智広クン）。

●口紅……男が使うと敵が逃げ、女が使うと敵が寄ってくる（中野治郎クン）。

●バケツの水…リーフⅠ（藤井秀法クン）。



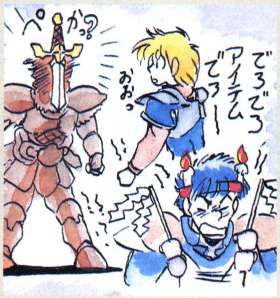
宝物系

神秘的な力を持つ宝物アイテムには、ネーミングや由来に凝ったもの、イラスト付きのものが目立つ。とくに印象に残っているものをいくつかあげていこう。

●祈りの指輪……戦闘中祈り続けるため何もできなくなるが、やっつけた敵のアイテムを出す確率が高くなる（末次修一クン）。

●天使の涙……敵が洗脳され、一時的に仲間に加わってくれる（杉田智広クン）。

●魂の水晶……息を吹きこんだ者の魂がコピーされ、使うとその者に変身することができる（桜井望クン）。



その他

これには該当しないアイテムも、いろいろと来ている。とくにユニークなものをあげてみよう。

●悪魔のタロット……相手を呪い、魔法の効果を打ち消す（苫小米友生クン）。

●手鏡……リパークⅠの効果（畑野真基クン）。

●フラッシュ……敵の目をくらませ、攻撃できなくする（梶原誠也クン）。

●メガホン……大声を出して敵にダメージを与える（多数）。

――メガホンは岡浩史クン・関野貢弘クンほか数名から、ほとんど同じアイデアが届いていたのだった！



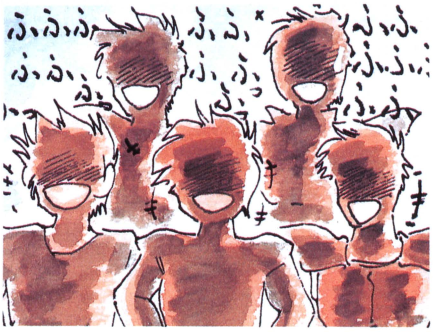
なんと！ 新作5本が企画進行中

『英雄伝説II』そして『謎の新作』をかかえ、ただいまエンジンフル回転中のファルコム。早く画面が見たいよー、と心待ちにしている人も多いんじゃないかな。

この2作の開発に加えて、じつはさらに3作の新作プロジェクトが、すでに動いているらしい。だから合計すると、開発中の新作はなんと5本ということになる。

これらのなかには、「ドラスレVII』そして『VIII』の名前も上がっているらしいが、その内容まではまったくのナゾである。

はたして先陣を切るのはどの、あるいはどんな作品なのか!? ジャンルはRPGかAVGか、はたまたアクションか……!? 情報が入りしだいコンプティーク誌上でいち早くお届けするので、こうご期待!!



ファルコム作品の系譜

ここで『ドラスレ』や『イース』のシリーズを始めとした、過去のファルコム作品の歴史をたどってみよう。いま動いている新作の傾向を探る手がかりが、つかめてくるかもしれないぞ！

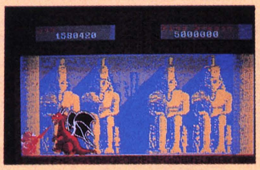
ドラゴンスレイヤーシリーズ

ドラスレI



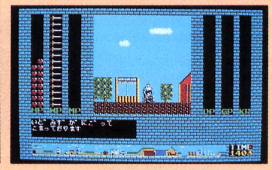
▲アクションRPGのジャンルを開拓した先駆的作品

ザナドゥ



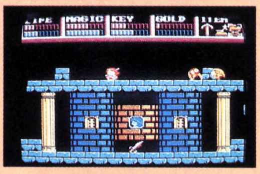
▲アクションやビジュアルなど、各要素が充実。『II』も出た

ロマンシア



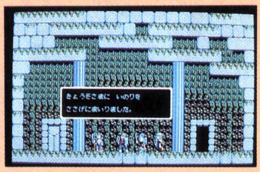
▲シリーズ異色のアクションAVG。シナリオが超難解だった

ドラスレファミリー



▲FC版とMSX版で発売。アクションの要素が強かった

ソーサリアン



▲多くのシナリオが楽しめるシステムを採用したロングセラー

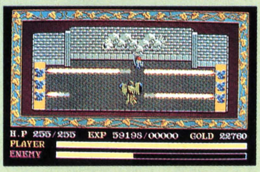
英雄伝説



▲セリオス王子たちの冒険物語。ただいま『II』が進行中！

イースシリーズ

イース



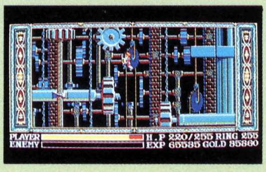
▲物語としてのRPGの要素を強くアピールした名作

イースII



▲舞台をイースの国へ移しての物語。魔法が特徴的だった

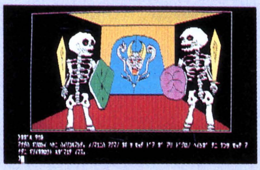
イースIII



▲アクションとシナリオに重点が置かれ、新たな味を演出

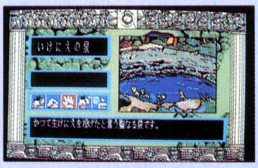
アザー・ワン

デーモンズリング



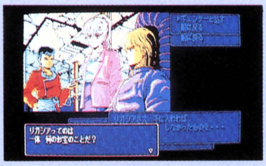
▲瞬間画面表示が話題を呼んだホラーAVG

太陽の神殿



▲3Dダンジョンを採用したAVG。コマンドはアイコン入力

スタートレイダー



▲多彩な展開が味わえるAVGとシューティングの融合作

FALCOM NEWS!

今月もファルコムの最新ニュースをお届けしちゃうこのコーナー。音楽関係でのオイシイ情報もいろいろあるので、気合いを入れて読んでくれたまえ（笑）。

OVA 「イース」第３巻"トバの章"発売！

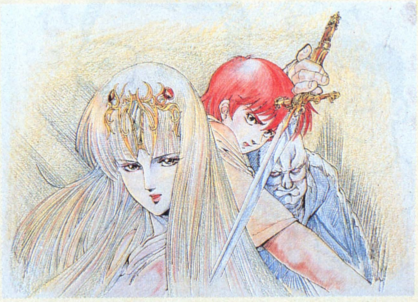
お待たせ！『イース』ファン待望のOVA・第３巻が、11月21日に発売になるぞ。

サルモンの神殿で救った少女・フィーナは記憶を失っており、ゼピック村のジェバのもとへ引き取られる。つかの間の平和を破るかのごとく飛びこんできたのは、ミネアへの魔軍侵入の知らせだった……。

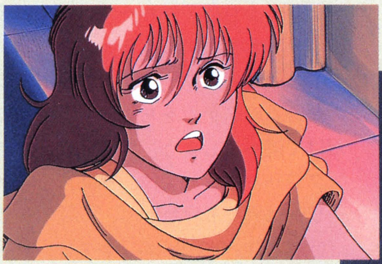
悪の魔法使いダレスとジェノクレスの仕掛けたワナがミネアの町を、そして占い師サラを襲う！　駆けつけたアドルを待っていたのは、あまりにも無惨な展開だった……。

伝説の勇者として成長していく、アドルの姿に注目してくれ。謎の少女レアの登場も見逃せないぞ。

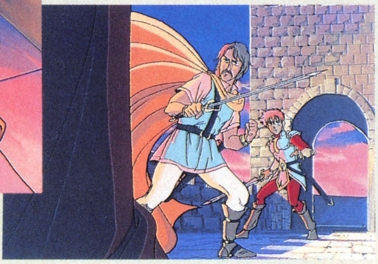
なお、巻末には今春の「ファルコムフェスティバル'90」でのJ.D.K.バンドライブも収録されている。



▲ミネアの街に、そして サラに、黒い影が忍び寄る



▶戦いを重ねるごとに成長していくアドル。勇者の風格が出てきた!?



◀謎の少女レアの登場とともに物語は大きくうねり、展開していく



「イース」③ "トバの章"

【声の出演】
アドル：草尾　毅
フィーナ：高山みなみ
サラ：土井美加
ゴーバン：田中信夫
●Hi－Fiステレオ30分・4,500円〔税込〕
発売/キングレコード

MUSIC ファルコムサウンドに新風が！

まずはこれからのファルコムレーベルの予定をお知らせしちゃおう。

11月５日にはＣＤ「プレプリマ」が発売だ。『イース』『ソーサリアン』などから９曲をセレクトし、藤澤道雄がアレンジを手がけている。

年末に向けては、杉本理恵ちゃんのフルアルバム、J.D.K.バンドのソロアルバム、そして恒例の「スペシャルBOX'91」が発売予定。

もうひとつはイベント情報。OVA「イース」上映会と、J.D.K.バンドライブ、さらに杉本理恵ちゃんのミニコンサートが開かれるぞ。詳しくは本誌P.258「アイドルデータバンク」のコーナーで！



▲迫力・テク・タテノリにますますみがきがかかるJ.D.K.バンド



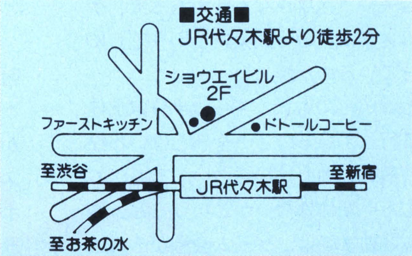
▲イベントは東京・大阪・名古屋で開催。杉本理恵ちゃんに会いたい人も集合だ！

SHOP 代々木のファルコム・ショップが移転！

東京・代々木にあるファルコム・ショップが、11月に移転し、新装開店することになったぞ。場所は同じ代々木で、駅からちょっとだけ近くなったのだ。住所は、

東京都渋谷区代々木１－37　ショウエイビル２Ｆ（地図を参照してくれ）。

新しくなったファルコム・ショップにも、ぜひ遊びに来てね！



安田均の パソコン版 AD&D® 製作日誌



秋だ。コンピュータ・ゲームだ。やっとグループSNEでデザインした本格SFロールプレイング・ゲーム『サイバーナイト』（トンキンハウス）が登場するぞ。PCエンジンのゲームだけれど、これまでにないハードな内容になっていると思うので、パソコンゲーム・ファンの人にもお薦め。

さあ、つぎは『ソード・ワールド コンピュータ・ゲーム』と『ロードス島戦記Ⅱ　コンピュータ・ゲーム』だ（おいおい、AD&D® シリーズはどうなってるんだ〜）。

パート25：ジェンコンでは SSＩが元気だったぜの巻

さて、ジェンコンだけれど、これは本誌９月号に載ったオリジンと人気を二分する大きなゲーム大会だ。

もともとボード・ゲームのファンが集まって大きくなっていったオリジンに対して、こちらはスポンサーがＴＳＲ社であるのを見てもわかるように、ロールプレイング・ゲーム、それもＤ＆Ｄ® 系統が中心という特徴がある。

だけど、最近はＲＰＧ、シミュレーション・ゲームなどが広く人気を得たことから、いずれの大会でもこれらがまじりあい、またコンピュータ・ゲームも関係するようになってきた。それに、どちらもゲーム大会とはいっても、ゲームをするだけでなく、新作の発表会、講演／セミナー、ゲーム会社やアクセサリー店の出展、さらにはアートショーやコスプレなんかもあって、ゲームメディアの一大祭典という感じになっているのが嬉（うれ）しい。

とはいっても、こちらは半分以上仕事で行っているので（全部とはいわない）、興味の中心はなんといっても、おもしろい新作はないかということ。ちょっと前までは、ゲーム会社がそれぞれこの大会に焦点をあわせて力作を発表していたので、楽しさと同時に、ゲームの流れという点でも大いに興味があった。

結果は？

テーブルトーク関係は、すでにオリジンで見たものとあまり変りはなかった。このところ、ＡＤ＆Ｄ®のセカンド・エディションとか、メガトラベラー、あるいは一連のサイバーパンクやＳＦを題材にした著名ゲームが続けて出たので、まったくの新作ＲＰＧはそんなに目立っていない。ウエストエンド社の〝ＴＯＲＧ〟とか、パレイディアム社の〝ＲＩＦＴ〟といった作品。後は、先ほどの著名ゲームのシナリオやサプリメントがたくさん出ているといった格好だ。これを見ると、どうやら新作は各社出しおえて、サポート作品勝負という形になっているのがよくわかる。

それと、新作の一つの傾向は、〝普遍的〟なＲＰＧに傾いてきているということ。〝普遍的〟とはどういうことかというと、一つのＲＰＧのゲームシステムで、ファンタジーとかＳＦとかホラーとかすべてをカバーしてしまおうというものだ。これは、スティーブ・ジャクソン・ゲーム社の〝ＧＵＲＰＳ〟がある意味で先鞭（せんべん）をつけたといえる。ＲＰＧも慣れてくると、ゲームマスターはどんなジャンルの作品も一つのゲームシステムをちょっと変更するだけで遊べてしまう。たとえば、ファンタジーとホラーでは、雰囲気やストーリーは異なるけれども、戦闘の一部（武器を使っての戦闘）やモンスターのデータの使い方などは共通ですませられるものがかなりある。ちがうのはそのジャンルに特有のもの、たとえば、ファンタジーなら魔法とか、ホラーなら恐怖の表現といった部分だけだろう。それなら、基本のルールを同一にして、シナリオやサプリメントでそのちがいを表せばよいのではないか。

スティーブ・ジャクソンはこう考えて、〝ＧＵＲＰＳ〟という基本ルールを作り、そのあと〝ＧＵＲＰＳ　ＦＡＮＴＡＳＹ〟とか〝ＧＵＲＰＳ　ＨＯＲＲＯＲ〟といったサプリメントをどんどん発表していった（中には、それらを使った原作もの、〝コナン〟や〝リバーワールド〟〝プリズナー〟を遊ぶサプリメントもある）。

これが向こうで高い評価を受けたことから、このところ、それらを狙（ねら）った新作ＲＰＧが出てきたということだろう。これはＲＰＧのシステム的な流れにも一致していて、昔はゲームごとに細かいいろいろなルールを決めていた

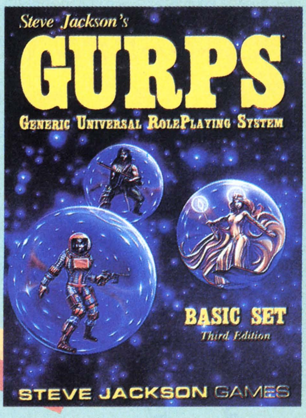
 イラスト／中野豪



▲PCエンジン版『サイバーナイト』。同名の単行本が、角川スニーカー文庫から発売中



▲ジェンコン会場内のSSIブース。後ろに『バック・ロジャース』のポスターが見える



▲普遍的RPGシステム『GURPS』。ファンタジーもSFも現代物も、このシステムがあればOK

のだけれど、最近ではプレイヤーの行為を一つのシステムで統一して判定する一般行為判定システムが主流になってきつつある。じつはグループSNEで作っている〝ソード・ワールドRPG〟というのも、じゅうぶんそうしたことを念頭においている。〝ソード・ワールド〟と今度出る〝ドラゴンハーフRPG〟は基本的には同じシステムを持っており、細部をその作品世界に合わせるという形をとっているのだ。

ちょっと、ゲーム論になってしまったが、とはいいつつも、新しいゲームがそう多くないというのはちょっと寂(さび)しい——と思っていたら、なんと新作の大爆発を起こしている会社があったのだ。

それが、AD&D®シリーズのSSI社。

まず、AD&D®以外では、いまTSR社が力を入れているSFのRPG〝バック・ロジャース〟とFASA社のSFシミュレーション〝レニゲード・リージョン〟がほとんど完成といった状態。どちらも、いかにもSSI社らしく凝った作りの作品だ。

そして、この後のAD&D®シリーズがどうなるのかと聞くと、これがあるわあるわ、RPGタイプが好調なので、どんどん新作を開発していくとのこと。〝ドラゴンランス〟の本格RPGタイプの第2弾、〝フォーゴトン・レルム〟の〝プール〜〟〝アジュア・ボンド〟〝シルバー・ブレイド〟に続く第4弾が来年の早い時期には出るらしい。

そして、これだけではなく、隠し玉として、今年の冬には、AD&D®シリーズで〝ビホールダーの目〟(すごい題名！）というリアルな3Dタイプの作品が出るそうだ。これは、移植されてヒットした『ダンジョンマスター』によく似たゲームを、AD&D®のゲームシステムで遊べるようにしたもの。とにかく『ダンジョンマスター』はおもしろかっただけに、そうしたゲームがAD&D®でプレイできると聞くだけでも嬉しくなる。背景は〝フォーゴトン・レルム〟になるそうだ。

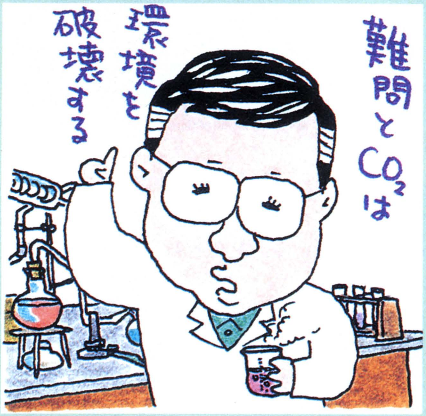
そして、会場を見回すと、SSI社だけではなくて、テーブルトークをベースにしたコンピュータ・ゲームが元気だということにも気がついた。〝メガトラベラー〟のコンピュータ・ゲームを出したパラゴン・ソフトはGDW社と密接な連携のもとに、もうすぐ〝メガトラベラー〟の第2弾が出る他に、おなじくRPGでレトロ・スペースオペラを遊ぶ〝スペース1889〟のコンピュータ版も近々発表すると強気だったし、アクティビジョン社はこちらは人気ゲーム〝バトルテック〟のコンピュータ・ゲーム第3弾を盛んにPRしていた。

そうそう、今回の旅では〝バトルテック〟のおもしろい展開のことも書いておかねばならないのだが、残念、ページがない。また来月〜。



コンプティーク ポニーキャニオンの

プレゼント版 AD&D® 大楽勝クイズ月報



秋の夕陽はテルヤマモミジだ、ツルベオトシともいうぞ。ちょっぴりおセンチになったりしていないかな。そんなときには、AD&D® 大楽勝クイズ月報〜。

今月も豪華賞品を用意して、ゲンキンなショクンを元気にしてあげるプレゼント大放出！

さあ、アキラメてはイケない！　今月の問題は、ちょっとちがうゾ！　きっと2人ぐらいしか正解できないだろーなっと。ヒントは消去法だ！

ドラゴンランス戦記 カセットブック発売記念クイズ

●つぎの文章はドラゴンランス戦記のキャラクターのうち、なんにんかの名前の字をすべて使っています(例文参照)。さて、いったいだれの名前を使ったのか、あてはまるキャラクターの番号をすべて答えてください。あまったり　たりなかったりしたらハズレだよ！

(例：まだひとつ先の自摸／まつもと、ひさき、つのだ)

さて問題です

「留守に干す布団、たたむ2〜人っすっ！」

さあ布団をたたんでいるのはだれだ！　ふたりだけじゃないゾっと！

❶タニス　❷スターム　❸レイストリン
❹フリント　❺ゴールドムーン　❻リヴァーウィンド
❼ティカ　❽タッスルホッフ　❾キャラモン

問題文にあてはまるキャラクターを❶〜❾の番号で、すべて答えてください（例：❶❷❸❹）。

また、このコーナーに応募した回数はなん回目になるかも記入してください。

クイズの正解者のなかから抽選で５名に賞品を送ります。

●応募の締切り：1990年11月６日必着

応募ハガキの書き方

❶クイズの答
❷住所・郵便番号
❸氏名・年齢
❹電話番号
❺このコーナーへの応募回数

41円切手を貼ってください

102-□□
東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部
11月号 AD&Dクイズ係

今月のプレゼント

アニメビデオ、カセットブック版『ロードス〜』でもおなじみ、渡辺麻実さんの脚色により、『ドラゴンランス戦記』が、富士見カセットブックから発売される。

今回は、本誌読者5名にプレゼント！



◀キャストも豪華！　1600円（予価）の価値ある必聴版！

9月号当選者発表

●クイズの答

Ⓐ−４　Ⓑ−１　Ⓒ−２　Ⓓ−３

●当選者名（敬称略）

愛媛県／水沼和博　北海道／佐藤吾一　京都府／山崎遣一　東京都／染野秀樹　福岡県／近藤繁昭　宮城県／朝比奈理一　埼玉県／浜田暁洋　福岡県／竹内隆　長野県／関弘隆　島根県／園山正人　愛知県／蟹江貴幸　群馬県／始沢諭

ほか28名が当たり！

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された　方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。



映画化記念 **特製カレンダー発売!!**

オール描きおろしセル画

▶**このカレンダーは限定販売です。**どうしても手に入れたい人は、早く通信販売に申し込もう！

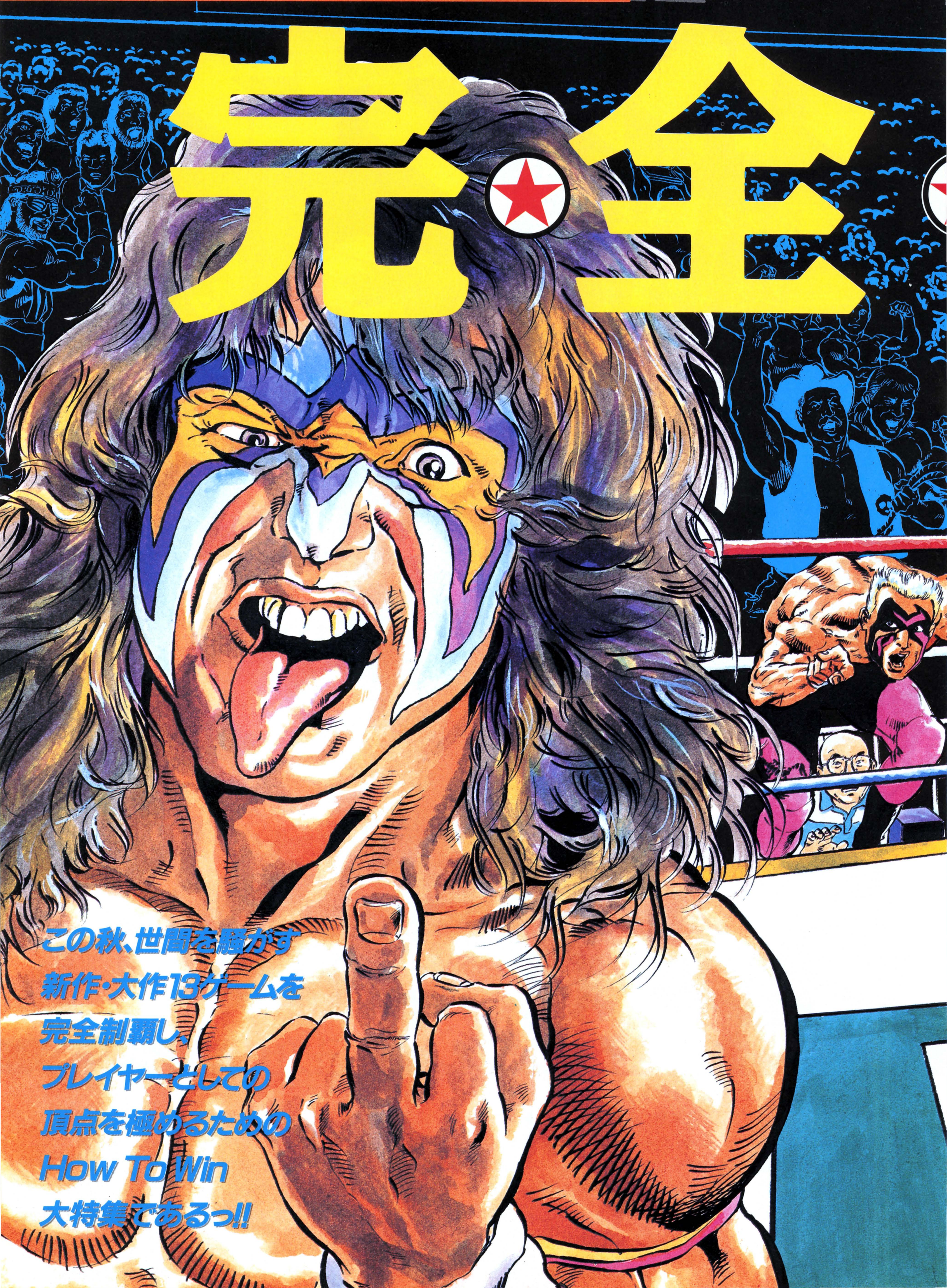
▶**申し込み方法** ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号とご希望の数を書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル 角川メディア・オフィス「サイレントメビウス特製カレンダー」係 までお送りください。

▶**商品の発送** 先着で間に合った人には、郵便振替用紙をお送りしますので、指示に従って早めにご入金ください。ご入金の確認後に商品を発送します（発送は11月上旬より開始の予定です）。

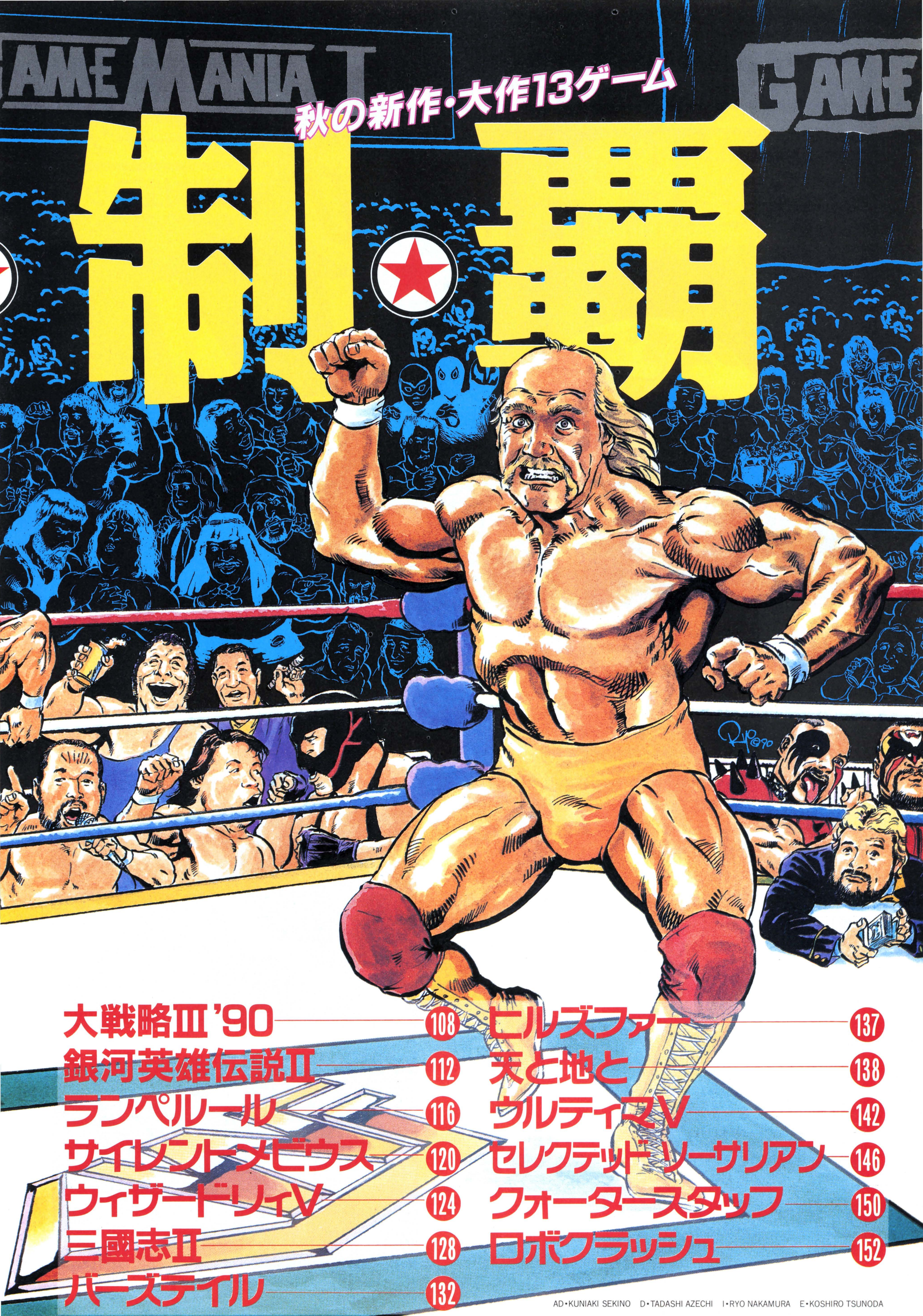
▶価格 1,200円（税込） 送料 250円（2冊まで）

特集:How To Win

完★全



この秋、世間を騒がす
新作・大作13ゲームを
完全制覇し、
プレイヤーとしての
頂点を極めるための
How To Win
大特集であるっ!!



秋の新作・大作13ゲーム

制★覇

AD・KUNIAKI SEKINO　D・TADASHI AZECHI　I・RYO NAKAMURA　E・KOSHIRO TSUNODA

How To Win

●システムソフト☎092-752-5262●PC 9801シリーズ(9801、Uを除く) 9,800円(税別)今秋発売予定

大戦略III '90

速度2～3倍
思考ルーチン強化
操作性アップ！



『大戦略Ⅲ '90』の発売まであとわずか。今月は「大戦略ははじめて」という人に焦点を当ててみたい！

初心者のための大戦略Ⅲ '90

どうも、お茶の水です。

最近『大戦略』シリーズの原稿を書いて思うことには、シリーズを盛り上げていくファンの熱意には頭が下がるものがあるということ。本誌で、ユニット(兵器)の紹介をしようものなら、翌月には必ず各兵器の詳細を書き連ねたレポートが送られてくるし、各マップの攻略法にいたっては、毎月相当数のお便りが寄せられてくる。

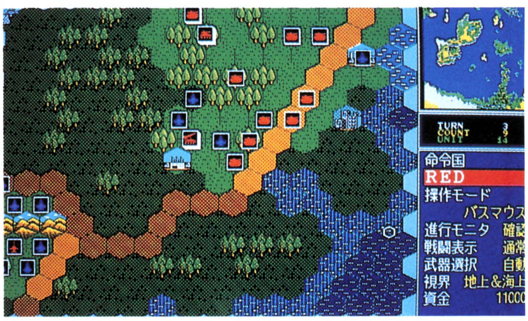
また、『大戦略』をプレイするために、98を購入する例は、枚挙にいとまがないほどである。それだけ『大戦略』というブランドがＳＬＧファンの間で定着しているということだろうが、いっぽうでは、いまひとつ「なじみが薄い」とか、「本当は遊んでみたいのだけれど、ルールがたくさんあって難しそうで……」といった一般(!?)の読者からの声が寄せられてくるのも事実。『大戦略』シリーズの原稿を書く立場としては、「確かにこれがＳＬＧの欠点なんだよなあ！」と嘆かずにはいられない。

まあ、わたしとしては、『大戦略III '90』が一般的なＲＰＧよりルールがやさしい、などといい張るつもりはないし、反対に「試練の道をクリアせよ！求めよ、されば与えられん」なんぞと（エラそうに）読者諸卿をつっぱなすつもりもない。

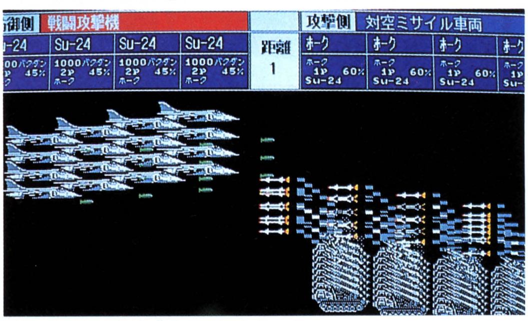
ただただ、これらの「食わず嫌い」を直し、読者を「『大戦略III '90』の甘い罠」に誘うことは、本誌ＳＬＧ担当の命を賭けた義務（!?）と思う次第であります。

というわけで、今月は「初心者のための、『大戦略III'90』」と銘うって、初心者にとってはとくに「わかりにくい」と思われるいくつかのシステム・用語について説明を加えていきたい。「健全な肉体に『大戦略』は宿る」睡眠不足に悩む力戦奮闘派プレイヤーを増やすため、不肖お茶の水、粉骨砕身努力する所存であります！

（平成２年９月　草庵にて）



▲これが『大戦略III'90』のメイン画面。戦闘前夜である



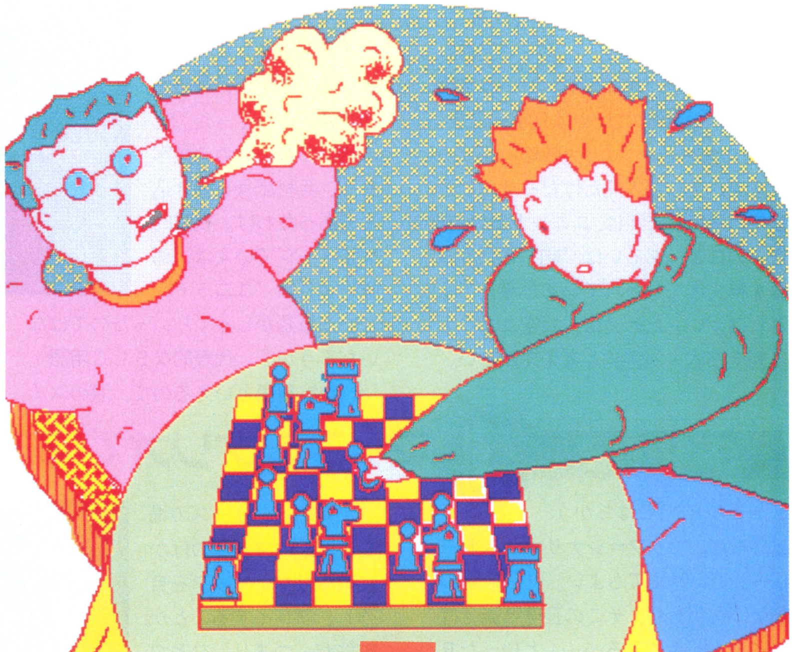
▲いうまでもない。迫力の戦闘画面である。よおく見てくれ！

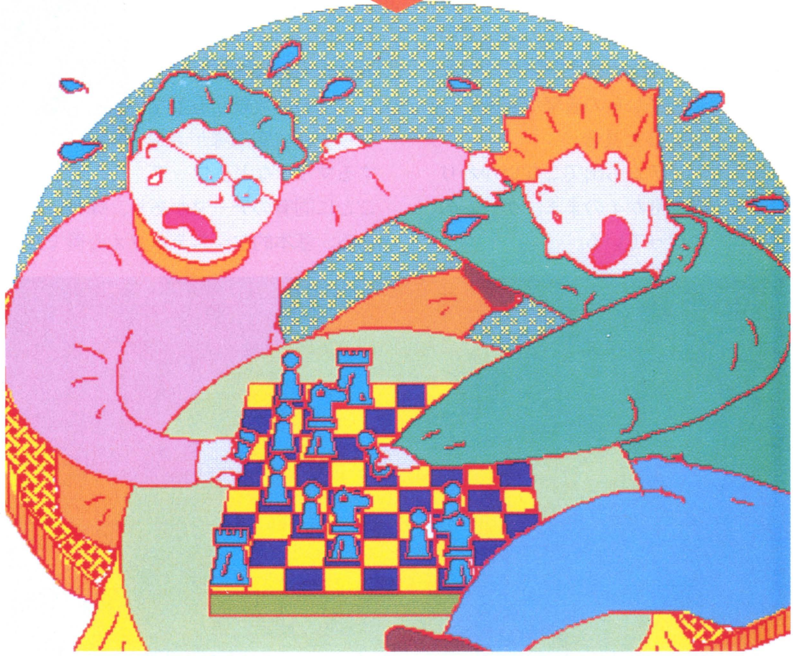
※画面は全て開発中のものです。　写真協力／田宮模型

『大戦略III '90』とはどんなゲームか？

CHAPTER 1
リアルタイムシステムって何!?

人間対人間にせよ、人間対コンピュータにせよ従来の「対戦型戦略ゲーム」の基本的システムは野球のウラ・オモテのように敵味方が交互にアクションを行うものが主流だった。が、実際の戦争を考えてみれば、将棋やチェスのように「今度はわたしの順番ね」と交互に行動するシステムは非現実的。むしろ、「互いの出かたを予測しながら同時にアクションを起こす」リアルタイムシステムがより現実に近い。つまり戦略・戦術に「より流動的で不確定な要素」が入ってくるわけだ。『'90』の世界はひと筋縄ではいかないぞ！





CHAPTER 2
リアルタイムシステムのどこがおもしろいのだろう？

「ウラ・オモテ型」ゲームの場合を考えてもらいたい。これらのゲームでは、相手が直前にどう動いたかが一目瞭然。

つまり「戦争を疑似体験する」立場からみれば、始めから相手の布陣や編成がわかっているわけで、（プレイヤーの好みにもよるが）シミュレーションとしては、やや現実味に欠けるきらいがある。

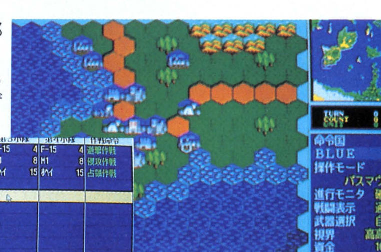
これに対して、リアルタイムシステムの特長は、あくまでも「状況が流動的」であること。たがいに相手の出かたがわからず、まちがった推測のもとに軍を動かすことがありえるわけだ。

敵の意図が都市占領にあるのか、進撃作戦にあるのか、さもなくば部隊の集結を待って待機しているのか――流動的な状況のなかでは、敵の意図を一瞬のうちに推測して、その対応策を考えなければならない。

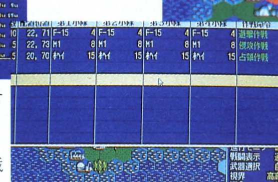
戦略・戦術により深みを増したということだろう。



▲生産指定画面。電卓が泣かせるアイテムである！



▶首都周辺に部隊が続々登場。いっぽうで敵も同じ状況のはず



▶予約配置時にあらかじめ作戦命令を与えることができる

イラスト／渡辺 宏

CHAPTER 3 "ユニット"という言葉について

これはわたしも、誤解を招く書き方をしている。われながら「マニア寄りの表現だな」と思って反省しているのだが、「ユニット」という単語になじみがあるのは、やはりボード版SLG以来のファンか、『大戦略』シリーズをプレイした人間だけだろう。ひと言でいってしまえば、ユニットとは「部隊」のこと。あるいは、〝駒〟という単語を横文字でしゃれていると考えてくれればよい。たとえば、対空ユニットは対空部隊・対空駒と考えて欲しい。

まあ、この単語の語源(!?)をたどると、伝統的なボード版ＳＬＧの駒はたいていの場合、厚紙を切り抜いてつくった□形の駒。これに戦力の数字やら、兵科記号を書き込んであったわけ。視覚的なイメージでいえば、〝部隊〟よりは〝ユニット〟という単語がしっくりいったのではないだろうか？　代表的なＳＬＧ用語・『大戦略』用語といえるので、頭のスミに残しておいてください。どうしてもなじめない人は「歩兵駒が◯◯を占領中」といった調子でプレイすべし！

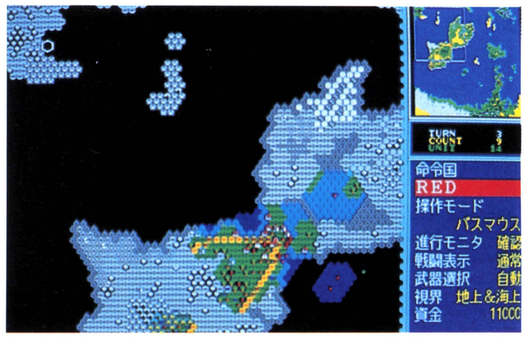


CHAPTER 4 マップシナリオである理由

ここがRPGとはちがうところだ。マップ＝シナリオ＝ストーリーといい替えてもよい。「◯×森のなかに村があり、そこの長老と話せばアイテムが手に入る……」といったＲＰＧ風ストーリーの代わりに、『大戦略』のストーリーは、「このマップ中央の山岳地帯で敵の機甲部隊をくいとめれば海岸地帯からの進撃が容易になる……」といった具合。

長老もアイテムも出てこないかわりにマップの地形がそのまま、ゲームの綾(あや)となっている。

『大戦略』シリーズの場合、既製のマップのほかに数限りないマップを自作し、プレイすることが可能だ。つまり、ひとつとして同じストーリーはない。じっくりと敵撃破をはからねばならないマップ、奇襲攻撃が有効なマップ、航空部隊が活躍するマップなど、マップごとに固有のテーマがあり、味わいがある。基本的なシステムさえ心得ておけば、無限のマップ＝シナリオを楽しめる。これぞ『大戦略』シリーズのおもしろさといえるだろう。





CHAPTER 5 スタックとは？

これも代表的な『大戦略』用語のひとつ。わかりやすくいえば「集結」のこと。同じマス目(＝ヘクス)に複数の部隊が集まった時、「スタックした」という。なお、スタックが初めて可能になったのは『大戦略III』。ひとつの地形にひとつの部隊、という従来の制限を脱したスタック・システム、『III』の世界をさらに奥行きあるものにした。『'90』でも、むろんこのシステムを踏襲している。



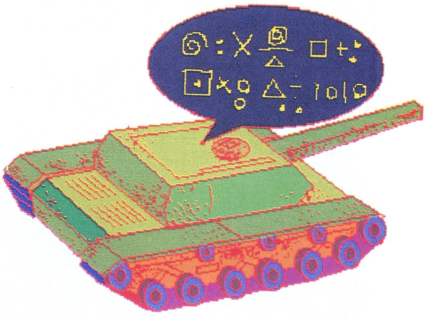
CHAPTER 6 作戦命令とは何か？

より巨大化し、複雑化する戦場で、プレイヤーが部隊配置、移動から戦闘までをいちいち面倒みていたのでは、司令官の名が泣く。それこそ社長兼小使いさんといったノリになってくるわけだ。

『大戦略III '90』の目標のひとつが、「プレイヤーに純粋に司令官の立場を体験してもらうこと」。

つまり、配置・移動などの細かなアクションは、個々の部隊にあらかじめ(生産時に)作戦命令を与えておくことで、あとは個々の部隊の判断に任せる——というもの。作戦命令にはさまざまなタイプがあり、歩兵だったら〝占領作戦〟戦車部隊だったら戦線突破をはかるために〝侵攻作戦〟を指示、部隊の特性に応じた作戦が可能となる。

思いどおりに動いてくれない(!?)部下にイライラしながら、戦局を見つめ、戦略を考える——これすなわち司令官ならではの醍醐味というものだ。



CHAPTER 7 キミは『大戦略』の戦士になることができるか？

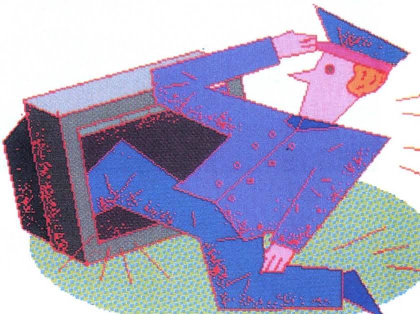
…というわけで、あとは『大戦略III'90』を実際にプレイするばかりとなった。わたしとしては、できれば連載なんぞを行って、これまでのファンに加えて「大戦略はじめて」派にも『'90』の輪を広げていきたいもの。

もし、キミがパソコンを持っていて、これまでに『大戦略』をプレイしたことがないなら、（小遣いに余裕があれば）ショップに走るのがよいだろうし、友人に拝借するのもよいだろう。

『'90』の発売はまだなので、感触をつかむには『大戦略II』や『スーパー大戦略』がおススメ。リアルタイムシステムではないものの、これらのソフトはファンの間でも定評のある傑作だ。

あとは、酸(す)いも甘いもかみわけた(!?)立派な『大戦略』戦士になるべく、日々是決戦の心構えで、精進してください。『大戦略III '90』はキミの挑戦を待っているぞ！

以下、次号へと続く。



速報!! 『大戦略III'90』発表記念パーティー

ついにここまでやるようになったか！　とうなってしまったのが赤坂プリンスにて行われた「『大戦略III'90』発表記念パーティー」である。当日は、プレスを始めとする関係者が多数集まり、きたるべき『'90』の話題に華を咲かせた。まあ、要するに業界の顔見せ、顔合わせのパーティーである。

わたしお茶の水としては、とくに心がけたのが立食の屋台の種類（＝兵科）を調査すること。世界のさまざまな料理が並べられて、『'90』の生産タイプそのままのバラエティであった。日本型生産タイプとしては、寿司・うなぎなど。これは注目に値した。なお、立食パーティーになると、中国が強力になるのはなぜなんだろう。ゲームではせいぜいが人民兵の英雄的奮闘のみが目立つ程度なのに、並べられた屋台には中国軍が非常に多かった。

一度、問いただしてみたいものである。



▲プロデューサー石川氏による製品説明。ごくろうさま！



▲『大戦略III'90』のポスターである。恐れいったか？





▲以前、お会いした時には迷彩服を着ていた。今回は闘志を内に秘めたスーツ姿

◀開発スタッフの皆さん。右隅が石川氏。左から２番めが大戦略生みの親・藤本氏



ひとりの青年の野望に端を発して、新たなる時代が始まりつつある。全銀河を激動と争乱の渦に巻きこむ英雄たちの時代だ！キミは全宇宙を手にすることができるか!?

How To Win

●ボーステック☎03-708-4711 ●PC9801シリーズ／9800円［税別］

ラインハルト様 宇宙を手にお入れください!!

前作『銀河英雄伝説』プラス『パワーアップ& シナリオ集』を大幅に改良して生まれたのが『銀河英雄伝説Ⅱ』。

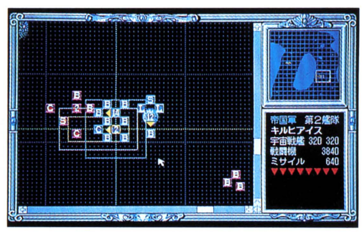
主な改良点をシステムの面から説明すると、まず「艦隊運動の考えかたが取り入れられた」ことがあげられる。

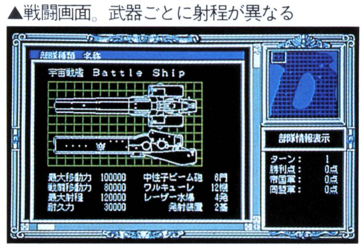
どういうことかというと、たとえば、艦隊は進行方向に出現した敵に対しては（兵器の射程などで）ほぼ全開の戦闘力を発揮するが、背面や側面に回られた場合、射程はごく限られたものとなり、不利な戦闘を余儀なくされる。

プレイしている最中にも、索敵を怠った結果、艦隊の背後に突如として敵艦隊が出現して「われ、誤てり！」と冷汗を流した例もしばしば。艦隊戦の戦術にいっそうの深みが増して、おもしろさも倍増したわけだ。

また、『Ⅱ』では、従来に比べて戦場の広さが4倍になっている。ということは、それだけ索敵の要素が重要になり、逆に（攻める側から）いえば奇襲・迂回攻撃といった戦術のバラエティが広がったということだ。

さて、と。戦いにはやる諸卿らを待たせておくのも気の毒なので、ここら辺で切り上げておこう。あとは実戦あるのみだ。今月は『銀河英雄伝説Ⅱ』実戦編として「神々の黄昏作戦」の傾向と対策。傾聴せよ、傾聴せよ！


▲戦闘画面。武器ごとに射程が異なる

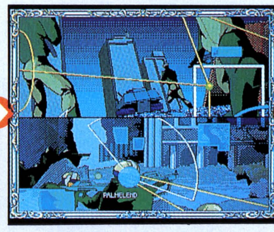


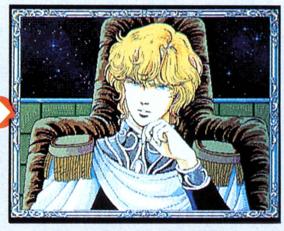
▲部隊情報。宇宙戦艦は最も一般的な兵器

銀河英雄伝説Ⅱ「神々の黄昏」作戦に至るまで


▲ラインハルトは宿敵である貴族連合との対立を深めつつあった


▲そして両者はついに激突。ラインハルトは貴族連合を葬り去った


▲いっぽう同盟内には内乱が勃発、帝国への介入は不可能であった


▲帝国の支配者となったラインハルトは同盟領侵攻の機をうかがう

 ※写真は開発中の画面です

シナリオ攻略の前に

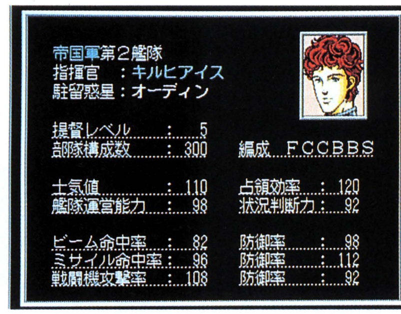
銀河の覇者(はしゃ)となるための戦略講座

やみくもに戦うだけでは、命がいくらあってもたりない。ここでは実戦の前の心構えをいくつか紹介する！

1 提督を使いこなす

提督の能力を把握することは、勝利のための鉄則といえる。提督にはそれぞれ得意とする能力があり、諸卿らは彼らの長所を上手に引きだしてやらねばならない。

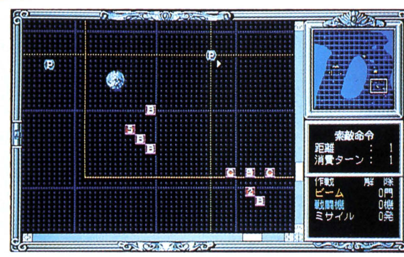
まあ、右のキルヒアイスのような一流どころはさておき、たとえば、今月のシナリオで相応の活躍をする帝国軍のケスラー提督。総合力からいえば二流以下の人材だが、ただひとつ士気値が高いという取り柄がある。士気値が高い場合、敵に対して先制攻撃の機会に恵まれやすく、戦場で（生き残るための）最も貴重な能力だ。また、戦闘機攻撃力が高い提督には空母を合流、配属するなどして、最大限の効果をはかってほしい。人材を使いこなせ！



▲キルヒアイス提督。人材の多い帝国軍の将星の中でも群を抜く、ラインハルトに次ぐNo.2である

2 敵を知り、おのれを知れば……

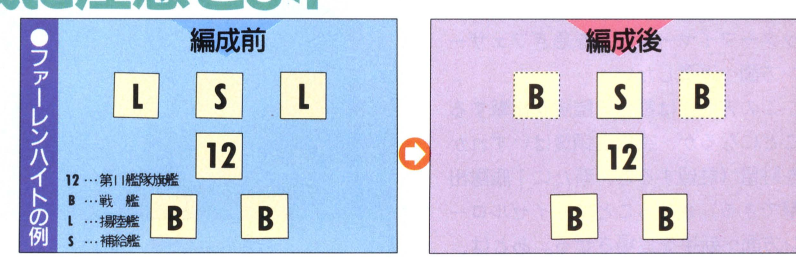
敵の情報を知ることは、戦いに生きる者にとっては“常識”の部類に属する事柄。右写真では、偵察艦を使った索敵の例をあげたが、このほか敵の情報にはさまざまな種類がある。たとえば、偵察艦からの報告をもとに、敵の提督の名前を割りだす（艦隊番号でOK）。名前がわかったら、提督情報を参照して相手の能力を探る。もし、目前の敵が味方の提督よりはるかに優秀な人物であったら、増援が来るまで逃げに徹するのもよいし、攻撃する場合には側面・背面からの攻撃によって、敵の優位を突きくずす——といった戦術が必要となるだろう。敵を知り、おのれを知る——これぞ『銀河英雄伝説Ⅱ』勝利鉄則その２である。



▲偵察艦による索敵。敵の位置把握は艦隊戦の基本

3 艦隊編成に注意せよ！

ここで心がけてほしいのは、各提督が率いる艦隊の性格について。具体的な例をあげれば、救援部隊の派遣などすみやかに戦場へ駆(か)けつけなければならない場合に、足の遅い宇宙空母を率いた提督の艦隊を選ぶのは愚の骨頂といえる。常に、艦隊の編成に気を配った戦術こそ勝利への鍵だ！



▲ファーレンハイト艦隊はシナリオ開始時には、あくまでも惑星攻略用の揚陸艦隊。艦隊戦に耐える編成にするためには、揚陸艦（L）と戦艦（B）を「編成」によってチェンジする必要がある

4 惑星は艦隊の力の源、確実に維持！

まず、右の写真をよく見てほしい。惑星の補給・補充能力の範囲内にとどまった防御陣の構築は、最も安全かつ効果的な戦術といえる。補給・補充の面で惑星にはほぼ無尽蔵(むじんぞう)といってよい能力があり、ここで長駆遠征してきた敵を叩(たた)く。こちらの損害は惑星からの補給・補充によってすみやかに回復するが、敵は戦力回復のために延々（あるいは細々）と物資・艦隊を送りこまねばならないのだ。「惑星は艦隊の力の源」といえる理由だ。

ただし、新たに占領した惑星は艦隊が駐留していないと、反乱を起こす恐れがある。こうなると、惑星の能力はまったく利用できなくなるので、要注意のこと！

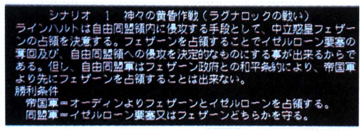


▲見かけは必勝型といえるが、反乱鎮圧が急務！

シナリオ1 <ruby>神々の黄昏作戦</ruby>（ラグナロク）

『銀河英雄伝説Ⅱ』の各シナリオは、原作の中盤以降の会戦が年代順に収められている。門閥（もんばつ）貴族との内戦に勝利、帝国の新たな総帥（そうすい）におさまったラインハルトは、同盟との長年の戦争状態に終止符を打つべく、同盟領侵攻を決意する。進撃ルートは中立星域であり、不可侵とされたフェザーン回廊（かいろう）。回廊をすみやかに制圧して同盟領へ侵攻する――これが「神々の黄昏（ラグナロク）」作戦のあらましである。

今回のシナリオでは、帝国側を担当した場合の作戦を考えてみたい。イゼルローン要塞、フェザーンを奪取することが帝国軍の勝利条件。ふたつに分かれた進撃ルートに（5艦隊までの制限の中で）どのように艦隊を割りふっていくかが攻撃側である帝国軍の戦略的課題である。


シナリオ　1　神々の黄昏作戦（ラグナロックの戦い）
ラインハルトは自由同盟領内に侵攻する手段として、中立惑星フェザーンの占領を決意する。フェザーンを占領することでイゼルローン要塞の奪回及び、自由同盟領への侵攻を決定的なものにする事が出来るからである。但し、自由同盟軍はフェザーン政府との和平条約により、帝国軍より先にフェザーンを占領することは出来ない。
勝利条件
帝国軍＝オーディンよりフェザーンとイゼルローンを占領する。
同盟軍＝イゼルローン要塞又はフェザーンどちらかを守る。



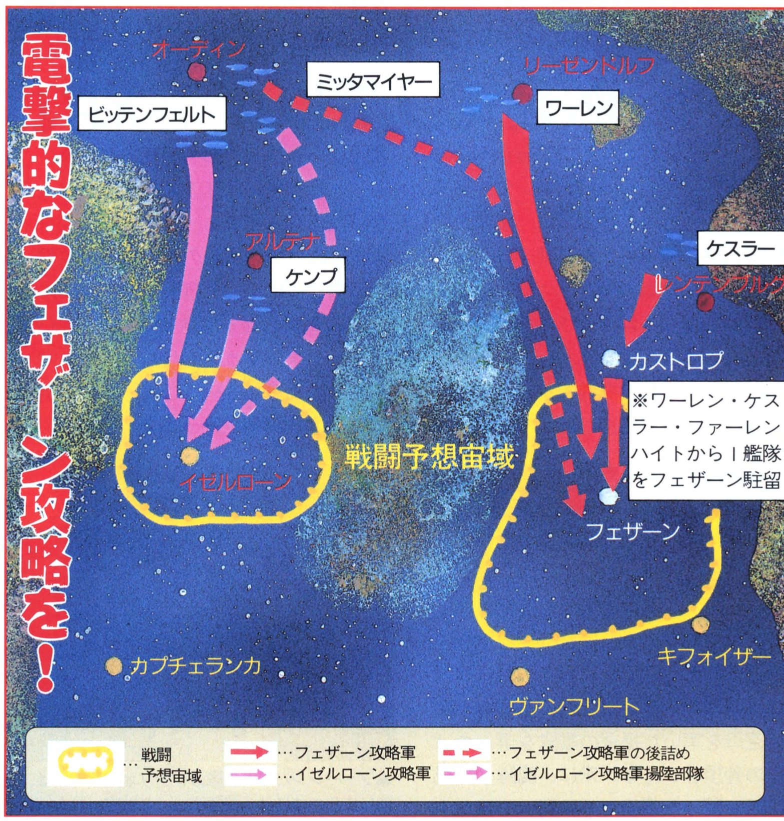
▲帝国軍、同盟軍ともふたつの宙域での戦いを強いられるシナリオ。中立惑星フェザーンをめぐる戦いが焦点といえるが、イゼルローン・アルテナ間の宙域でも激戦が予想される。同盟軍に制限（左写真）がある分、帝国軍にやや有利か!?

華麗なる積極策 力技正統派攻撃作戦

原作をほうふつとさせるような電撃的なフェザーン攻略がメインとなる積極策。作戦の骨子（こっし）は、まず、惑星レンテンブルク、リーゼンドルフ駐留の3人の提督を総動員して、カストロプを占領、さらにカストロプ・フェザーン間の宙域を制圧する。

ただし、本格的なフェザーン攻略戦には、前にあげた3人の提督ではやや力不足。できれば惑星オーディンより、機動力・戦闘力ともに優れた提督（ミッターマイヤーなど）を急ぎフェザーン方面へ派遣したい。

この方面には都合4艦隊が出撃することになるが、惑星占領後はいずれかを駐留（駐留すると、新たに1艦隊出撃できる）させることで、イゼルローン方面へ新手を登場させる。あとは、イゼルローン要塞での決戦に全力を注いでもらいたい。健闘を祈る!!



▲フェザーン攻略軍は、目的を達したあとは、イゼルローンへ新手を登場させるために各惑星へ「駐留」する必要がある。が、最低1艦隊は、同盟軍惑星周辺へ展開、敵を陽動すべし！

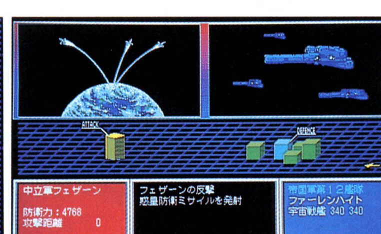
帝国軍提督紳士録



●ケスラー

上級大将。原作ではラインハルトのもとで、憲兵総監と首都防衛司令官を兼任。性格は剛毅（ごうき）にして沈着、数々の反乱・陰謀を防ぐ。ゲームでは士気値に見るべきものあり。重宝なB級提督である。


▲敵出現が予想される宙域では、常に整然とした隊形で進撃する



▲惑星攻略画面。揚陸艦を持っているファーレンハイトは惑星攻略にうってつけの部隊といえる

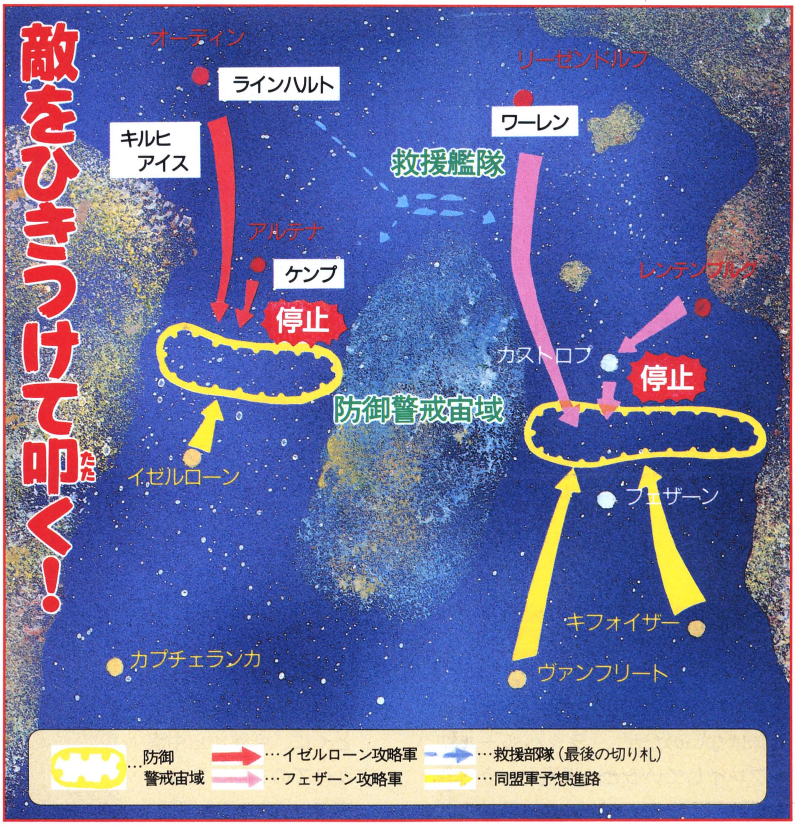
　イラスト／渡辺天留子

確実な勝利を得るために消極的防御作戦

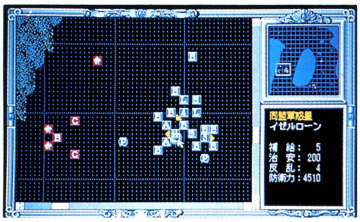
積極策を信条とするラインハルトなら「卿らはカメか？」と嘆く（なげく）ことだろうが、安全に勝利を握るためには、むしろこちらの方が本命といえる。作戦の骨子（こっし）は極めて単純だ。要は、敵を引きつけて集中攻撃を加える——ということ。両戦域ともに濃密な防御ラインを設定し、敵艦隊を発見し次第、叩く（たたく）。

多くの場合、敵艦隊は艦隊ごとに孤立して行動するので、これを2倍3倍の兵力で押し包めば必勝。あとは、じりじりと防御ラインを目標惑星まで押しだして攻略。ハデさはないが、堅実な作戦である。

ただし、たまに防御ラインの索敵をくぐり抜けた敵が側面から攻撃してくることもあるので要注意。



▲わが必勝の防御警戒宙域は、敵艦隊にとっては"アリ地獄"となるだろう。ただし、いつまでも同じところにとどまっていてはダメ。警戒宙域は機をみて前進させるべし！



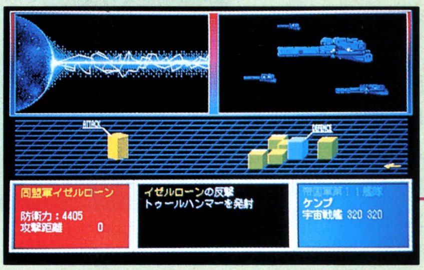
▲イゼルローンの最後。大挙して侵入する帝国軍に同盟軍はなすすべもなし。勝利は間近だ！



▲報告にはさまざまな項目がある。こまめに参照することで、自軍の状態を確認せよ！

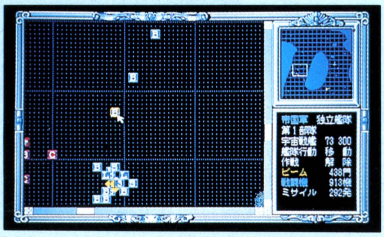
トゥールハンマーに要注意！

イゼルローン要塞のみに装備されている名物兵器(!?)がこれ。通常の惑星に装備されている惑星防衛ミサイルに比べ、これに見舞われると艦隊MAXの旗艦も一撃で葬られることも。わたしはこれで、ミッターマイヤーを失いました（しくしく）。



ワンポイント戦術 計画補充作戦

艦隊の補充をリレー式に行う作戦だ。本拠地とする惑星を遠く離れた遠征に赴く（おもむく）際には、このように一定の距離をおいて艦隊を配置する戦術も有効である。補充用艦隊の配置など、やや細かな配慮が必要となる作戦だが、激戦・消耗戦が予想される宙域では、ぜひこの戦術を採用してみたい。ただし、これの欠点として（活発な）戦闘が行われない場合、補充用の艦隊が遊軍となる恐れがあるので注意！



帝国軍提督紳士録



●ケンプ

本名、カール・グスタフ・ケンプ。かつては撃墜王として勇名をはせた。その後、ラインハルトの知遇を得、勇猛な指揮官として鳴らしたが、フェザーン回廊の要塞戦にてヤン艦隊に敗北し、戦死する。ゲームでは戦闘機攻撃能力に優れる。宇宙空母を優先的に配備すれば効果大。クラスとしてはやはりＢ級か!?

●光栄☎045-561-6861●PC8801SR以降、X1t／9,800円（サウンドウェア付12,200円）〔税別〕

L'EMPEREUR
ランペルール



今月は『ランペルール』中、最大のダイゴ味というべき「国際情勢の見かた」について。背後に最強にして最大の敵イギリスを控え、大陸にて“反仏大同盟”の連携を阻止する――これぞ史実にもとづくナポレオン戦略の極意！　キミもしっかり学んで欲しい！

二転三転する欧州情勢！

夢みるように眠りたい――別に深い意味はないのだが、『ランペルール』をプレイしていると、睡眠という行為を忘れるようで、ゲームから解放された瞬間に、いつもこんな言葉が浮かんでくる。深夜、数年前（ゲームの中でね）に討ち懲らしたプロイセンとの同盟期限を気にしながらロシアで惨憺（さんたん）たる難戦・苦戦を強いられている。

こんな危機的な状況下で、「あとは明日ね」なんぞとすましてはいられないと、内心で主戦派の声。とはいえ……明日は早いし、ここはしっかり睡眠をとって、と別の声がいう。ええい、黙れい、軟弱者め！　厳寒のロシアで戦っている20万将兵にすまないと思わんのか!?　と再び主戦派。

かくて、延々ロシア遠征は続けられるのである。この原稿を書いている今現在も、あのロシア民謡風の音楽が頭に残って原稿は遅々として進まず。あれもこれも、ロシア軍が悪いのだ――と責任転嫁する今日この頃である。

それにしても、『ランペルール』をプレイしている最中の一種独特の緊迫感はどういうところからくるのか――常々考えているのだが、やはり二転三転する外交のおもしろさにあるのではないか。

とくに、序盤から中盤にかけてのフランスは、史実でいう“対仏大同盟”に包囲されているといっても過言ではない。今回のプレイでも、イタリア遠征に成功して、やれやれと思った瞬間、オーストリア・プロイセンにたて続けに宣戦布告され、始めからの敵イギリスと併せて、恐怖の“反仏トライアングル”に閉じ込められてしまった。



▲1804年の情勢。大陸ではスペインにフランス軍が進出。イギリスとにらみあう

本誌秋葉原助手だったら、「イギリス征伐じゃ！」と息まくところであるが、制海権はイギリスの手にあり、海峡を越えての遠征は現実的な戦略ではない。したがって、残された道は大陸の二強。海峡の彼方を気にしながらの戦いである。ナポレオンの焦燥がよくわかるというもの。さて、いずれの国も大陸ではもっとも国力が充実している大国。これらの国を各個撃破しながら、フランスにとって最良の状況をつくりあげねばならないわけだ。



都市	人口	金	食糧	物資	[illegible]	商業	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	国税	[illegible]	総兵士
9	3165	953	918	1953	21	33	42	51	◎	79	69	49	62	なし	×	932
11	4376	993	2348	2377	37	36	48	0	◎	87	65	52	77	なし	×	120
22	7126	1227	2517	871	50	51	54	0	◎	73	72	47	60	なし	×	200
24	3696	175	1780	487	26	30	36	0	◎	87	61	49	62	あり	×	652
25	1705	187	809	4741	27	16	17	0	×	65	62	84	66	なし	×	86
26	3090	1076	1098	533	30	25	33	96	◎	71	67	57	61	なし	◎	667
27	2812	746	544	626	28	20	32	100	×	77	62	52	59	なし	◎	658
28	8500	496	406	416	51	43	48	0	◎	77	56	42	42	なし	◎	128
29	3769	571	2717	535	31	29	79	100	×	76	70	46	57	なし	◎	1147
30	2917	504	1610	729	34	22	49	0	×	82	73	61	77	なし	◎	458

Hit Any Key

▲都市一覧画面。後方の都市はなるべく国税納入都市に指定するのが基本である

史実でのナポレオンも、この辺の事情から、まずオーストリア軍をウルム、アウステルリッツで撃破、大勝を収めて、休戦条約を結ぶ。

いっぽうの雄を反仏大同盟から脱落させ、続くイエナ・アウェルシュタットの戦いでは、オーストリアに代わって反仏大同盟の主役となったプロイセン軍に決定的な打撃を与えて、大陸に覇を唱えた。

わずか２年足らずの迅速果敢な用兵によって、ナポレオンはヨーロッパの覇者となった。海上でのイギリスの覇権に挑戦したわけである。

というわけで、今月はとりあえず、二転三転するヨーロッパの情勢に焦点をあてた記事。ここいらへんが史実でもゲームでももっともおもしろい部分といえるので、今後のプレイの参考にして欲しい。ノリとしては、打倒イギリスを誓いながら元気にいってみたい。皇帝万歳！

ミニリプレイ

イタリア戦後のナポレオン

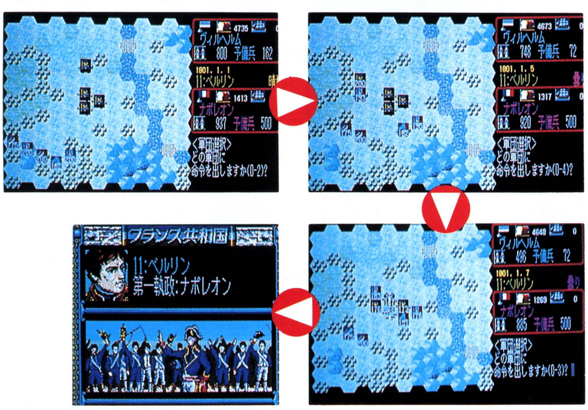
《第一執政ナポレオンの戦略》

これは、プレイする人によって、状況によって若干のちがいは出てくることだろうが、ナポレオンが第一執政就任当時のフランスは、ヨーロッパの覇者と呼ぶにはまだまだ力不足のはず。イギリスとは当初から戦争状態にあるのでさておき、ここで、プロイセン、オーストリアからの宣戦布告が行われた場合、ナポレオンは一挙に多正面作戦に突入する。前のページでも触れたように、イギリス上陸は現実的ではない。

制海権を握らずに遠征した場合、上陸前に甚大な損害を受け、大切な将兵を“海の藻屑”にしてしまう危険があるし、上陸後の戦闘で敗北しようものなら、(退路が確保されていないとみなされ) 全軍が捕虜となってしまう。イギリスを攻撃するほど第一執政時のナポレオンは海軍力を持ってはいないのだ。

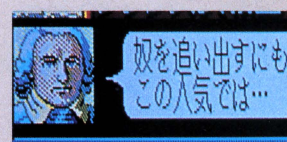
したがって、当面の敵は大陸の2国。いずれの敵を攻撃してもよいが、目標は「反仏感情の低下」とそれに続く和平。敵を破るごとに反仏感情は大幅に低下する。ただし、敗北した場合は(フランス組みしやすし)とみた敵から侮りを受け、反仏感情が上昇するので、戦いに際しては士気・訓練アップなど十分な準備が必要となるだろう。

《1801年1月　ベルリン攻略戦》

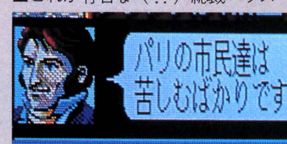


1800年9月、第一執政に!

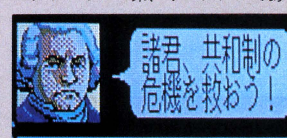
1800年10月、イタリア征服に加えてバイエルンよりミュンヘンをもぎとった、ナポレオンは、市民たちの歓呼の中、パリへ凱旋した。腐敗した総裁政府は倒さねばならぬ——ということで、まず元老院へ赴(おもむ)き、政治力Aの強者タレイランに演説を依頼した。見事成功、元老院を掌握したあと、続いては5百人会議の掌握だ。こちらは、史実でも紛糾したように、元老院に比べると演説成功の確率は低い。が、同じく政治力Aのフーシェを投入して幸運にも成功。内戦を防ぐことができた。ナポレオン、晴れて第一執政に就任し、国政担当者の座についたわけである。フランスの栄光をヨーロッパ中に示せ!



▲これが有名な(!?)総裁バラス



▲ナポレオンの弟、リュシアンである



▲タレイラン、元老院にて演説



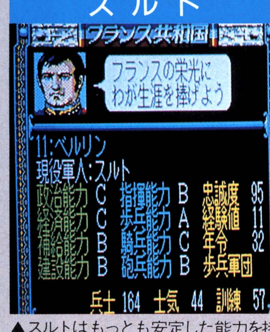
▶第一執政になってホッとしたところへオーストリアが宣戦布告。腰の落ち着くまもなく、戦場へ

ナポレオンの名将たち

歩兵編

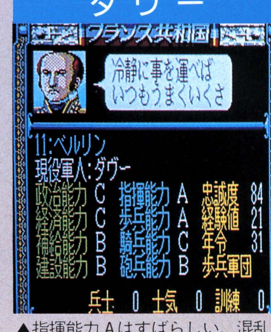
歩兵は装備に手間がかからず、もっとも数多く配備される兵科だ。また、架橋や陣地構築などの工兵能力もあわせ持ち、地味だが堅実な活躍が期待される。歩兵を率いる将軍として、もっとも適任なのが右に挙げた二人。スルト、ダヴーは(軍人の常として)政治・経済能力こそCだが、肝心の建設・指揮・歩兵能力についてもいずれも甲乙つけがたく、水準以上をクリアしている。「遠征の時には忘れずに」——とおススメしたい歩兵指揮官である。

スルト



▲スルトはもっとも安定した能力を持つ。砲兵としてもそこそこに使える

ダヴー



▲指揮能力Aはすばらしい。混乱を起こしにくい粘り腰の将軍である

対仏大同盟との戦い

●プロイセンと講和を結ぶ

戦略とは状況をつくり出す技術である――という言葉がある。このゲームでのナポレオンにとって、状況をつくり出すとは、常に多正面作戦の重圧を避けながら、いっぽうの敵を各個撃破することである。で、今回の例で、各個撃破の格好の目標となったのがプロイセン。北ドイツ、北欧に都市を領有していたものの、ベルリンをいっきに衝いたナポレオンの戦略の前に（反仏感情が低下し）フランスとの同盟を余儀なくされた。ナポレオンは2年間の時間を稼いだわけである。また、都市間の連絡を分断されたプロイセンは大幅に力をそがれて、2年後に臨まねばならない。これすなわち「フランスに有利な状況をつくる」戦略的勝利というべきだろう。



▲プロイセンと同盟を結んだ瞬間。ベルリンがフランス領であることに注目

災害辞典　コレラ



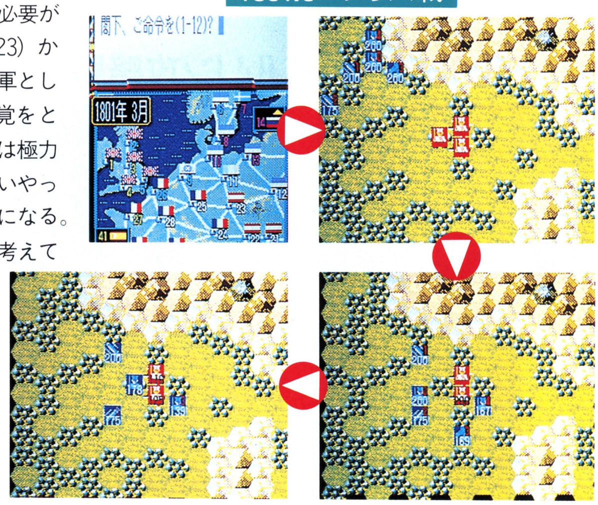
発生する確率は少ないが、もっとも恐ろしい災害のひとつである。コレラに見舞われると、人口・兵士数・予備兵数・衛生度・食料、物資充足度・士気が低下。都市は甚大な被害をこうむる。ただし、被害の大きさは病院（建設）の規模による。

●ウィーンをめざして進撃を開始!!

プロイセンを撃破したあと、ナポレオンは晴れて対オーストリア戦に臨む。史実とは逆の展開ながら、ゲームでは順番にこだわる必要がないだろう。今回の例ではベルリン（11）を進発してプラハ（23）からウィーン（22）攻略までを目標として兵を進める。フランス軍としては、兵数はむろんのこと、訓練・士気さえ気をつけておけば不覚をとることはないだろう。ただし、ここで注意したいのが、「深追いは極力避ける」ということ。仮にオーストリアを追いつめて滅亡に追いやったとしても、フランスは新たなる敵ロシアと国境を接することになる。背後のイギリスを横目に見ながらロシアと戦端を開くのはどう考えても得策ではない。いい加減痛めつけたところで、必ずオーストリア側から和平交渉の打診があるはず。もし、打診がない場合でもこちらから手を差しのべてやればOKだ。

ここは迷わず同盟を結んで、大陸の秩序を安定させた上で、泥沼化必至のスペイン、北海、大西洋の制海権を争わねばならないイギリスなど、やっかいな敵を片付けていくのが最良の策だろう。いずれにせよ、ヨーロッパ情勢の主導権はフランスの手にある!

1801.5　プラハ戦



対仏大同盟の役者たち

対仏大同盟、とは強大化したフランスを牽制するために、イギリス、プロイセン、オーストリアなどが再三にわたって結成したフランス包囲網である。とくにイギリスは伝統的に、大陸のある勢力が強大化した場合、弱い側を助け、バランスを保つ政策をとっているため、ヨーロッパの覇者たらんとするフランスに、終始一貫して敵対の立場を貫いてきた。ピットは、対仏大同盟の結成に執念を燃やしたイギリスの首相。また、メッテルニヒはオーストリアの対外政策を一貫して担当した英才である。

メッテルニヒ

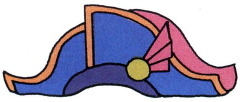


◀オーストリアの宰相。文官中、もっとも有能なひとり

ピット



◀イギリスの内政面での大黒柱といってよい



皇帝戴冠までの道のり

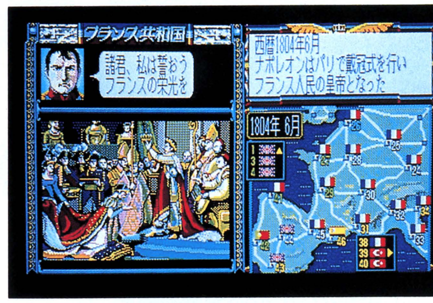
●ナポレオン、皇帝に！

……というわけで、今回の例では見事反仏大同盟を崩壊に導いたわけだ。心がけるべきは「敵をほどほどに叩いて和平を結ぶ」――この繰り返しである。さて、今後どのような戦略を立てていけばよいのか？

できればイギリス本土に上陸作戦を行いたいところだが、無理は禁物。たぶん何度か戦うことになるプロイセン、オーストリアからそれぞれ都市をもぎとって、皇帝への道を開きたい。

もしこれらの二強と戦端を開いていない場合はスペインへ向かう選択肢もあるが、大陸の情勢が安定しないうちは深入りは避けたほうが無難というものだろう。戦いに勝てば「反仏感情が低下」する通常のヨーロッパ諸国に比べて、スペインは勝てば勝つほど反仏感情を高める。二流の軍事国家ながら、その闘志にはおそるべきものがあり、だ。

また、スペインの各都市には「ゲリラ」が頻発し、これに襲われると、兵士数・予備兵士数が減少する。いわば、泥沼化必至の戦域であるので、侵略する際には、プロイセン・オーストリアの大陸二強を完膚なきまでに叩いておくか、同盟を結ぶなどして十分な戦略的条件を整えることが望ましい。さあ、君の目前に皇帝の座が横たわっている。



▲1804年6月、ナポレオン戴冠の瞬間。イギリス・スペインとの戦闘間近だ！



▲プロイセン、オーストリアとの同盟期間中に、対英戦に迅速な勝利を！

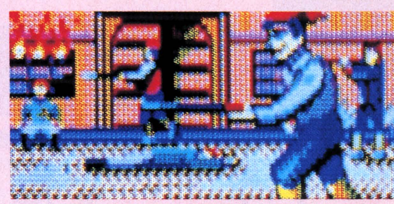
フランスの強みと弱みは!?

フランスの強みをひと言でいうなら、ヨーロッパ屈指の食料生産国であることだろう。加えて税収も高水準にあるため、大陸軍を揃えるための条件は整っているわけだ。これをイギリスと比べれば、イギリスは工業国であるために、常に食料不足に悩まされ、陸軍の規模を拡大することができない。反面、工業力がとび抜けているために、船舶の生産力は高く、この点、フランスが及ばないところ。制海権確保のためには、相当に苦しい戦いを強いられそうだ。



▲貿易の申し込みはできる限り受けたほうがよい。反仏感情が低下する

災害辞典 ゲリラ



これぞスペイン名物(!?)泣く子も黙るイベントである。スペイン諸都市に2・5・7・11月、反仏感情に応じて発生する。兵士・予備兵士数が一戦も交えぬうちに減少してしまうおそるべきイベントだ。ロシアの「コサック」と双璧をなす凶悪さだ。

ナポレオンの名将たち

騎兵編

騎兵は戦場では常に貴重な決戦兵力である。歩兵・砲兵の攻撃によって混乱した敵に対し、突撃を敢行することで、一挙に相手を壊滅させることができる。頼りがいのある兵科である。ただし、騎兵科の名将は少なく、フランス軍ではミュラ、ベシェールといったところが一流どころ。決戦兵力として、常に戦場に付き従えるのがベストだ。ただし、騎兵能力Aの将軍は概して他の能力が低いのが玉にキズ。生粋（きっすい）の“軍人気質”というものか？

ミュラ



▲内戦以来のナポレオンの配下。騎兵一徹タイプ

ベシェール



▲ミュラと同様、騎兵部隊指揮官が天職というもの

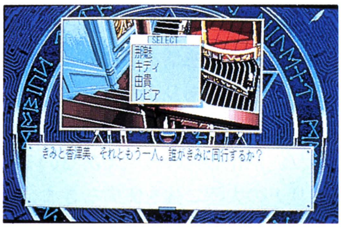


How To Win

●ゼネラルプロダクツ☎0422-22-1980●PC98VM以降／14800円（税別）

サイレントメビウス

パソコンゲーム版『サイレントメビウス』。解き終えた感想はどうだったかな？　香津美たちと一緒に活躍したことでキミたちの望みは100％かなえられたと思うけど、1回解いただけで遊ぶのをやめちゃもったいない。ちがうメンバーとともにプレイすれば、まだまだいろんなエピソードが楽しめるのだ。そこで今月は香津美を含めた、各キャラクター別の見どころを紹介！　さあ、もう1度タイタニック号へ侵入だ！



各キャラクター別　名シーン総チェック！



KATSUMI LIQUEUR

香津美・リキュール

常に同行する香津美。妖魔との戦闘ではその比類なき魔力を発揮するけれども、彼女の魅力はそれだけではないぞ。とくに主人公との会話は見逃すなかれ。ふたりの関係が少しずつ親密になっていくのがわかるはずだ。

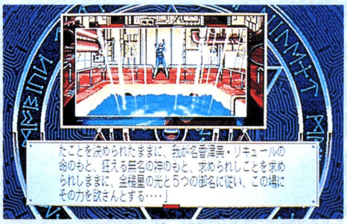
第9層 車庫　第10層 水槽

見よ！ 魔法の威力！

ゲーム中に香津美が行使できる魔法は攻撃用のものと結界のふたつ以外にもある！　レビアを連れて第9層の車庫にいくと、その救出のために特殊なスペルを唱え始め、さらに第10層の水槽では中に潜む生命体を引きずり上げるために結界使用時とはちがった魔法陣を編み始めるのだ。詠唱する内容にも注目！

▼妖魔の体をまばゆい光が包む。魔法の効力によってレビアは外界への脱出に成功する

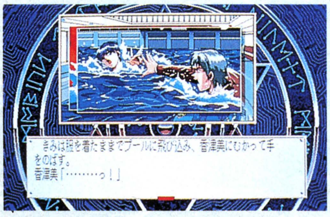




▲はじける水面！　魔法陣の牽引力によって水面下の生命体は徐々に浮上しはじめる……

第7層 プール

妖魔がもたらした淡いロマンス！？



▲妖魔の妖力に捕えられてしまう香津美。反撃できなければ、このまま溺死する!!

▼かろうじて助かったふたり。主人公の口についた赤い汚れと香津美のルージュは同じ色……



目の前に広がるきれいなプールで泳ぎ出す香津美。だがそれは妖魔の罠だったのだ！　おぼれる香津美を救出するために飛び込む主人公。その衝撃で妖魔の呪縛は解け、どうにか香津美は一命を取り止める……。

主人公が目を覚ますと目の前には下着姿の香津美、そして口もとに人工呼吸のアト……。メンバーに冷やかされ「やめてよ、そんなんじゃないんだから」と香津美は頬を染める。

10月号データファイル補遺――アーサー・ヒル・バーン（アーサー・ヒル・バーン）【人】〔パ〕イギリス人海洋考古学者。タイタニック事件の真相を解明するためAMPから協力を依頼され、メンバーとともにタイタニックに乗りこむ。事件に対する危機感よりも、憧れのタイタニックに、いま自分がいるという感激に酔いしれてしまう困った奴。タイタニック事件の重要な鍵をにぎる、文字どおりのキーマンである。➡タイタニック号

NAMI YAMIGUMO



闇雲 那魅

妖魔の気配を鋭く感知する那魅は探索の大きな助けとなるはず。危険だと感じる要所要所で的確な判断を下してくれるぞ。ただし彼女が無類の清潔好きであることは忘れずに。汚いところでの活躍はあまり望めない(!?)。

選択のポイント

甲板上の煙突を調査させれば那魅の霊力のすごさがすぐにわかる！　キディやレビアはそこからなにも感じとることはできないが、那魅は妖しげな気配をすぐさま感じとってしまうのだ。その後にススで体が汚れてるのを見て錯乱してしまうのもいかにも那魅らしい。



▲調査を終えた那魅は厳しい表情で煙突の底の妖気について話す

第2層 ラウンジ&1等客室　地底神社の後継者！



▶唐突に自分の生まれを話す那魅。貴族もびっくり！



▲和室にばかり住んでいると、こういう部屋にも泊まりたくなる？

ごぞんじ那魅は由緒正しき神官一族の娘。ラウンジでは貴族の家系自慢に対して「教会を継いでいます」と対抗(!?)。一等客室でも洋室へのあこがれをボソリ！

第3層 レストラン

冴えわたる那魅の霊力！　死者の料理を口に入れようとする寸前で止めてくれる。



▲料理を食べようとする主人公の手を那魅がストップ。危機一髪！

第3層 1等客室

1等客室の中で風呂場を見つけ大騒ぎ。那魅は「死んでも入る」と主張する！



▲潔癖性の那魅はこうなるとガンコ！　もうだれにも止められない

KIDDY PHENIL



キディ・フェニル

体の7割がアーマーコートのキディは素手でも戦えるのが魅力。かりにブラスター、グラビトンを失くしたとしても妖魔に対抗できる頼もしい味方だ。香津美とのかけ合い漫才(?)もおもしろく、連れていてあきないぞ！

第8層 倉庫　自慢の怪力はイベントシーンでも

第8層にある巨大な倉庫の扉。普通ひとりではとても開けられないものだけれども、キディなら大丈夫。その怪力の前には鉄の扉も紙のようなもの。メキメキとひっぺがしてしまうのだ。力仕事だったらどんなものでもオマカセ。キディの力はケタはずれなのだ！



◀香津美にたのまれ、取っ手に手をかけるキディ。なんなく扉を開く

第5層 1等娯楽室

男たちのイカサマに対してキディ激怒！　腕をつかみあげて猛然とにらみつける。



▲袖からこぼれるカード！　迫力のシーンが似合うキディ

第5層 2等売店

ふたりの子供に「田舎者！」とののしられる。なんとか反論しようとするキディだが……。



▲キディの生まれはオーストラリア。当時はまだ大辺境だ

選択のポイント

甲板上の体育室で大暴れ。人間に化けた妖魔をキディは容赦なく粉砕する！　このパワーがタイタニック船内で役に立つのだ。思い立ったら即実行というその行動力も申し分なし。数多くのすぐれた働きを期待できるキャラクターだ。

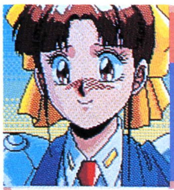


▲ヒジが高速でアゴに打ち込まれる！　圧倒的なパワーを見せる！

スミスせんちょう（スミス船長）【人】〔ハ〕タイタニック号船長。船員・乗客からの人望も厚い存在。当初、香津美たちの話に耳を傾けようとしないが、後に良き理解者となってくれる。乗客のことを常に第一に考えており、香津美たちのいう〝危機〟と〝歴史の真実〟に心を痛める。彼に会い許可証を手に入れなければ、タイタニック号探索は困難である。➡バーボン／➡船長の許可証／➡タイタニック号

YUKI SAIKO

彩弧由貴



最年少でチャーミングな由貴は予知能力を持つ超能力者。未来のおおまかな出来事を前もって知ることができるぞ。各所のコメントもいかにも普通の女の子らしくてグッド。戦闘シーンではあまり役に立たないけど……。

第2層 カフェ 第7層 バー 気になる副業、喫茶店



▶「こんなのそろえたら」という香津美にひとこと！



▲当時のアンティークなつくりのバーに思わず興味をそそられる由貴

由貴は仕事中でも副業で経営している喫茶店のことが忘れられない!? カフェのティーセットやバーの内装を見ながらホゥとため息をつく。

第5層 2等売店 あやうし!?由貴のリボン

２等売店で小さな女の子に「リボンをちょうだい!!」とねだられてしまい、由貴は困ってしまう。大きな黄色いリボンは大事なシンボルマーク。取られたら一大事だ。でも、女の子は「ちょうだい、ちょうだい！」とダダをこねながら走り回り……。半分泣き顔になってしまう由貴。



◀思わず笑いながらフォローする香津美と大弱りの由貴

選択のポイント

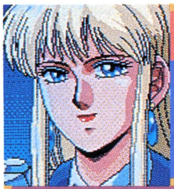
甲板で予知した内容をふたたびみんなに話す由貴。この予知能力はさらに妖魔のいる場所を探る手がかりにもなる。由貴が邪悪な気配を感じとったとき、もしくは気分が悪くなったときはまちがいなく近くに妖魔が潜んでいると思っていい。



▲船内探索の際にも彼女の能力は大きな助力となる。予言には注意

LEBIA MAVELICK

レビア・マーベリック



AMPのサブキャップで、メカニックとしても幅広い知識を持っている。もちろん船の構造なども理解しているので、その仕組みを解説してくれることもあり。主人公と組めばタイタニックのすべてを知ることができるぞ！

選択のポイント

「展望台にのぼるのがこわい」といった主人公にさりげなく気をきかせてくれるレビア。この細かい注意力、判断力がときにはメンバーを救ってくれるのだ。主人公と香津美だけではとても気づかないものでも、彼女はめざとく発見するぞ！



▲細心の配慮、心くばりが妖魔の罠から逃れる手だてとなる……

第9層 車庫 クラシックカーに狂喜！



▲「ほんのちょっとだけ」と思って車内に入ってしまったのが運の尽き！

▼あわれ妖魔の体内に！ レビアでなければ、まず引っかからないような罠だ



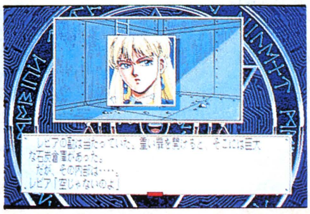
ズラリとならんだクラシックカー。メカマニアのレビアは上機嫌で調査を開始するが、なんとこれは妖魔の罠。レビアの注意力もこのときばかりは、まったく役に立たなかったようだ……。

第10層 機関室&ボイラー室 豊富な知識が武器

いよいよレビアの実力発揮！ 船底では機関構造の矛盾を見破り、石炭室を発見して妖魔の奇襲を防ぐのに成功する！



▲レビアの眼力は並ではない。妖魔のまやかしをすぐに看破！



◀ボイラー室のわきの石炭室は空だったのだが……

同じキャラクターでも流れは変わる!!

４人のキャラクター、どれを選ぶかによって変わるシーンはまだまだある。おなじみの入浴シーンではもちろんグラフィックが変わるし、セリフひとことひとことの言い回しも変化。それぞれのキャラクターが性格に合ったしゃべり方をするので、メンバーを変えてやるたびに新鮮な感動が味わえるぞ。

また、同じキャラクターでプレイしても、イベントシーンでの選択によってシナリオの流れは微妙に変化。「前にやったときには話ができなかったのに、今度はできた！」なんてことも起こりうるのだ。ちょっとした判断のあやまりで話ができなくなってしまい、くやしい思いをした人は再チャレンジしてみよう。

クライマックスではひとつひとつの選択が運命の決断となる。いままでの状況などをじっくり考慮した上で、最適と思われる選択肢を選ぼう。

お楽しみシーン



▲直接のぞけば当然こんなふうに。でも香津美の生の下着姿はなかなか捨てがたい！



▲鏡で見てガマンするのもまた一興。黙って静かに観賞するのがオトコというもの？

服従OR抵抗

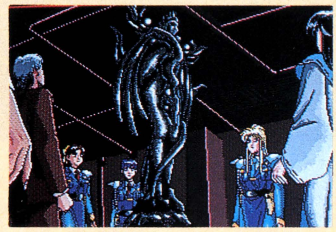


▲船長の不信感をかい捕らわれてしまった。服従し、おとなしくいいなりになるべきか

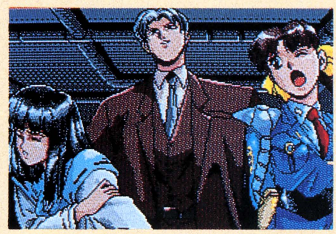


▲抵抗を試みることももちろん可。脱出は容易ではないが力を合わせれば可能だぞ！

そしてクライマックス



▲ついに神像発見！　この大事な局面ではいかなる判断を下すべきなのだろうか？



▲さらにストーリーは進展し……いよいよすべての結末、決着が近づいてきている！

緊急特報 サイレントメビウス

劇場アニメ版スタッフ決定！

1991年度カレンダー発売！



『サイレントメビウス』に関する最新のビッグニュースをふたつまとめてお知らせしよう！

まずは、105ページにもあるように、『サイレントメビウス』の「1991年夏劇場アニメ公開決定記念特製カレンダー」の発売が決定！　左のイラストはそのうちの１枚だけど、見てのとおりのハイクォリティ。もちろん原画の７枚すべて、麻宮騎亜の描き下ろしだ。購入方法は105ページを見てほしい。

続いてはいよいよ決定！　劇場アニメ版スタッフの発表だ。

総監督・脚本・絵コンテ・キャラクターデザイン――菊池　通隆
監督――富沢　和雄
脚本――重馬　敬
アニメ演出――加戸　誉夫
作画監督――青木　哲朗
――柳沢　まさひで

その他にもデザインワークスとして出渕裕や森本やすひろ、幡池裕行や明貴美加といった、そうそうたるスタッフがこぞって参加。まさに超豪華ラインナップだ！　スクリーンに展開する「サイレント」ワールド到来間近。来年の夏８月17日に乞う御期待！

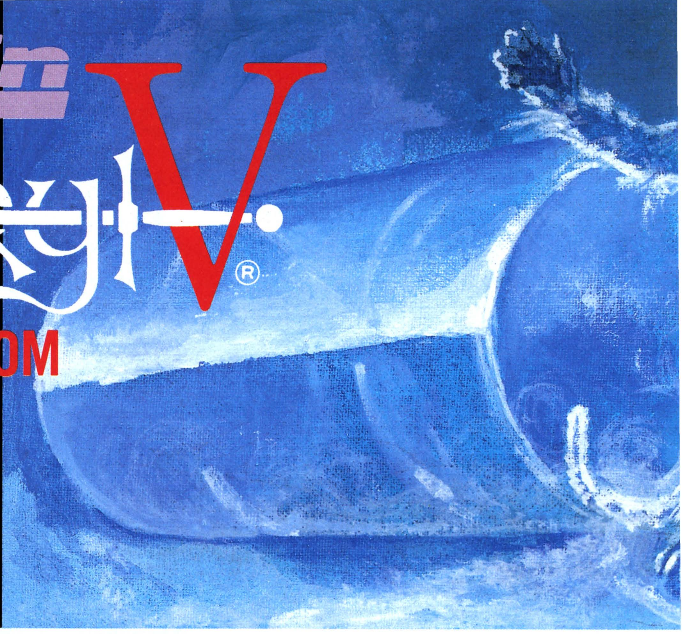
How To Win

●アスキー☎03-466-8080●PC9801、PC8801／12,800円

ウィザードリィV

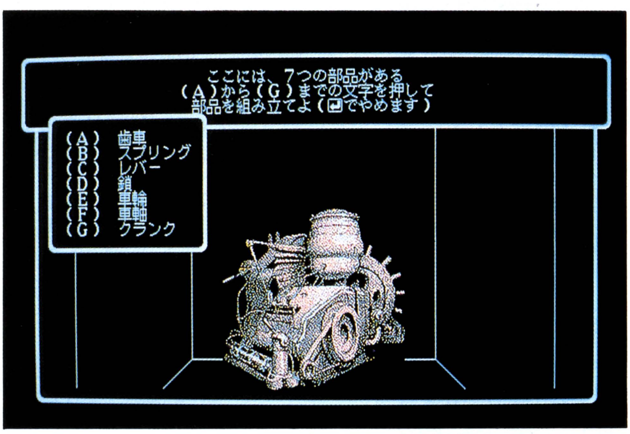
Wizardry V

HEART OF THE MAELSTROM



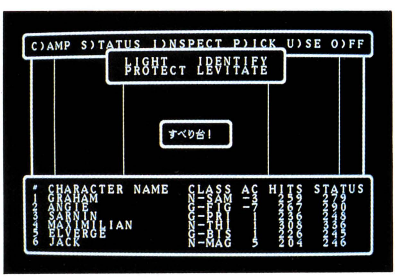
とうとう、ダンジョンも終盤。B6Fに突入だ。ここは極寒のフロア。雪男は出るわ、スノーキャットは出るわ、氷の巨人は出てくるわで、もータイヘン。さあ、がんばってまいりましょ〜。

骨もこごえるB6Fなのだ!!



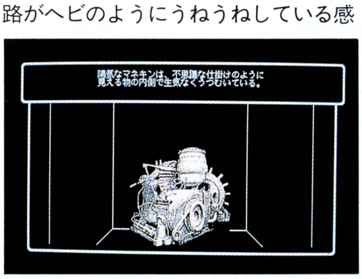
▲こいつを組み立てると、いったい何ができるのだろう???

さあて、今月の『V』攻略は、ダンジョンも終盤のB6F。このフロアに行く方法はふたつある。ひとつは下り階段を使って下りること。ただし、B5Fの下り階段は、隠しドアの向こうにあったり、B5Fのはずれにあったりで、使うのはけっこうタイヘン。もうひとつは、B5Fからすべり台で下りるのだ。でも、すべり台は一方通行だから、帰り道を確保する必要がある。B5FからB6Fにすべり台で下りてきたら、すぐに近くをうろついてみよう。わりと近くに上りのすべり台(?)があるからね。さて、退路を確保したら、B6Fの探検に行こう。

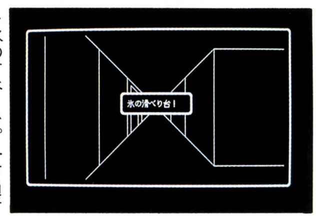


▲B6Fへは、すべり台で行くのだ

B6Fは、全体としては、小さい部屋が何カ所かにかたまっている以外は、それほど部屋もなく、むしろ、長い通路がヘビのようにうねうねしている感じのフロアだ。まずは、通路にそって北へ北へと進んでみよう。すると北西の角に、なにやら怪し気なものがあるぞ。陽気なマネキンと、その後ろに置いてあるさまざまな機械部品。いったいどうやって組み立てるのだろう。7つもあると、全部の組合せを調べてみようなんて気にはなれないよね。とりあえず、ほっぽっといて別のところに行こう。きっとどこかにヒントがあるはずだからね。このバラバラの機械があるところから東に向かうと、小部屋がぽつんと立っている。このなかに入ったら、またしても、例の意味不明のマーク。とはいっても、そろそろこのマークの読み方がわかったんじゃないかな。それぞれのマークは、どうやらアルファベットでつづったひとつの英単語を表しているみたいだぞ。



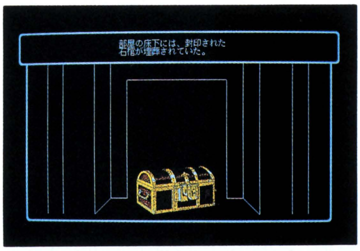
▲陽気なマネキン人形？ こいつの正体は？



▶氷のすべり台。一方通行になってしまうのだ

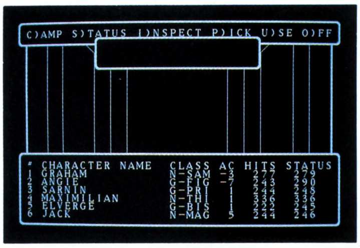
で、小部屋を出て、さらに北に行こうとしたら、いきなり氷のすべり台のトラップにかかって、イッキに通路のつきあたりまで行ってしまった。この氷のすべり台、一方通行になってて、戻ることができないから、ぐる〜っと回りこまないと、もとの場所には戻れなくなるぞ。パーティのＨＰが少なくなってるようなら、近づかないほうが無難だ。この氷のすべり台の先には、B6Fにはめずらしく、部屋がたくさん





▲棺桶があったぞ。なかを調べてみると？

並んでいる。とはいっても、とくにイベントはなにもないので気にする必要はなし。それから、ダークゾーンに囲まれた小部屋もある。B6Fに来る方法はふたつといったけど、本当は3つあるんだ。ある階からシュートで、このダークゾーンに囲まれた小部屋に来ることができるんだな。でも、どこからシュートされるのかはナイショ。興味のある人はがんばって捜してみてね。小部屋のかたまりを抜けたら、今度は延々と通路を進むことになるぞ。その



▲およ？　魔法が全部キャンセルされたぞ

途中で、上り階段のひとつがあるよ。でも、ほかにも通路の途中には、ガストラップの小部屋や、ピットなんかもあるから、気をつけて行くように。けっして難しくはないハズだけど、広いからタイヘンなB6Fなのだ。

1 床の真ん中には、次のような意味不明の印が刻まれていた

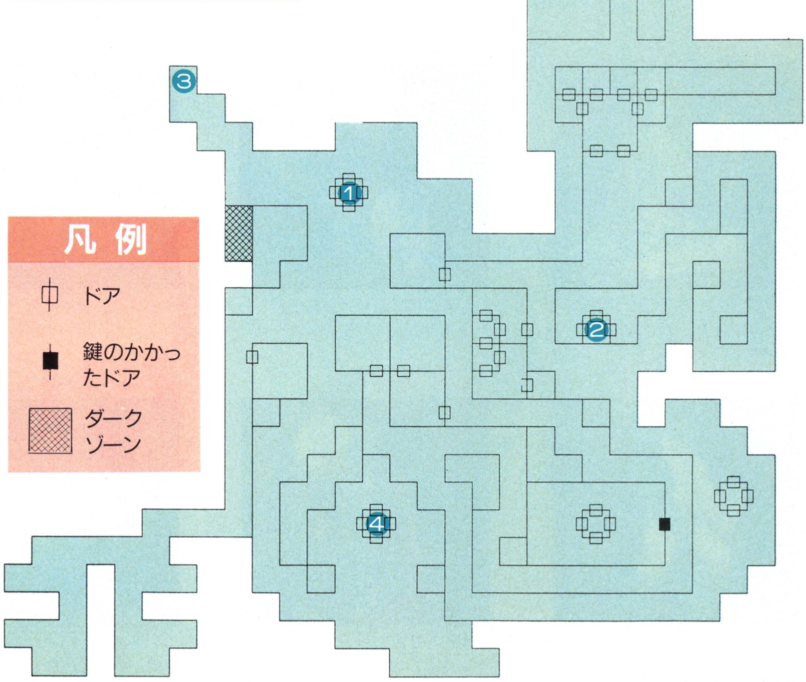
+　!--)　:　/--'　====
::　:',　;　、--)　----

2 暗い井戸は床の中に沈みこんでいった。

3 陽気なマネキンは、不思議な仕掛けのように見える物の内側で生気なくうつむいている。その色とりどりの人形の後ろには、暗いガラスパネルがあり、その横には、金属の部品の入った小さな箱がおいてある。さらに近づいて装置をよく見てみると、その部品は、一度は機械につながれていた物のようだった。

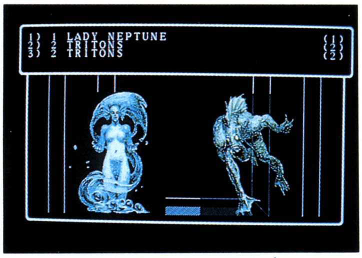
4 部屋の床下には、封印された石棺が埋葬されていた。

B6F



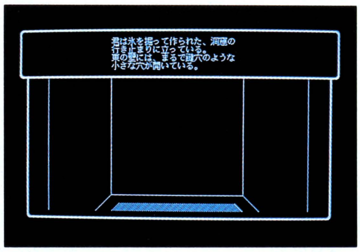
はて、下り階段はいったいどこに？

氷のすべり台から、ぐるっと回りこんでB6Fの真ん中に復帰。今度は南に行ってみよう。もちろん、またウネウネと通路が続くんだけど、そこにはめずらしくカギのかかったドアがある。ここをこじ開けると、大きな部屋の中



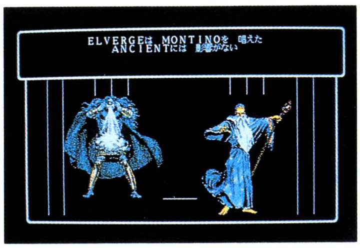
▲池のなかには女性のモンスターが……

心に、さらに小部屋があるのだ。これはなにかあるゾっとなかに入ってみると、これが何もない。と思ったら、なんとこの小部屋は、魔法をキャンセルする場所だったのだ。明りの呪文も、防御の呪文も全部パア。もういちどかけ直さなきゃいけなくなるので要注意だ。これで、がっくりしてたら、だれか近づいて来る音が。どうやら、この大きな部屋にはNPCがいるらしい。その正体はEVIL EYES。あのB3Fにいた



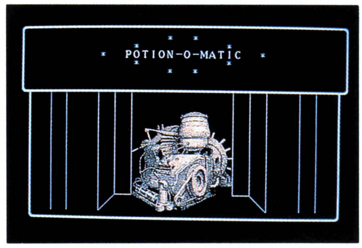
▲ガラスのシリンダーのなかは、いったい？

MAD STOMPERを、王子様からモンスターに変えた張本人だ。でも、こいつには物事を見通す能力があるので、金を払えば情報を教えてくれる。その情報とは４枚のカードの秘密。それがどこにあるかを教えてくれる。すでにB4Fで、１枚のカードを手にいれていたけれど、あと２枚のカードがこのB6Fで手に入るのだ。大金が必要だけど、



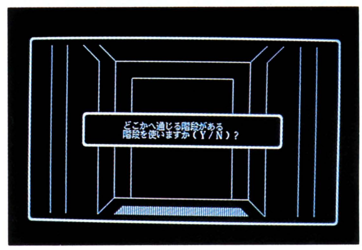
▲ またしても風神の登場だ

ガマンすること。この部屋を抜けて先に進むと今度は池がある。がんばって、底まで行こう。なにかあるとしたら、やっぱり底だもんね。大事なものが手に入るかも。



▲ 薬の自動販売機だって。なにがあるのかな？

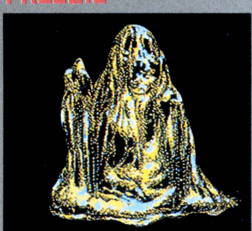
なお、B6Fの西にはダークゾーンが広がっている。ここを通り抜けたら、第２のNPC、MIGHTY　YOGがいる。彼を助け出すにはあるアイテムが必要だけど、それはB6Fにある。彼の情報があれば、例のマネキンの謎も解けるのだ。がんばれ!!



▲ やれやれ、やっと下り階段だ

B6F モンスターリスト

FREEZIE



氷のスライム。でもスライムって凍るのかな？　ブレス攻撃に注意

BARBARIAN



野蛮人というより、狂戦士といったカンジの人間型モンスターだ

SNOW CAT



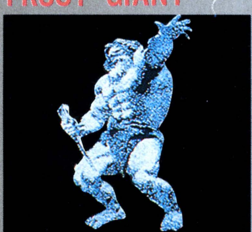
猫というよりは、雪トラ。けっこう逃げ足が早いのだ

YETI



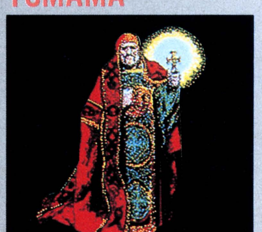
ご存じ雪男。マヒ攻撃を持っているので長期戦は不利

FROST GIANT



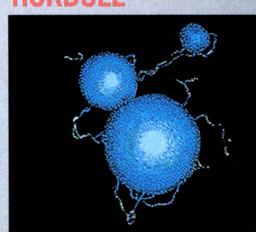
氷の巨人。ＨＰは高いわ、攻撃力は高いわ、ブレスはあるわ……

YOMAMA



めずらしい、ビショップのモンスター。高レベルの呪文に注意

HORBULE



火の玉のくせにブレス＆ポイズン攻撃が得意なのであなどれないぞ

WHITE MUSHROOM



マッシュルームといえば、幻覚をおこすという……おっとアブナイ

B6FのNPCだっ!!

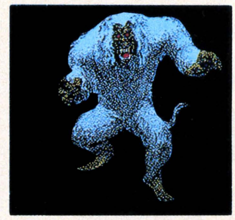
EVIL EYES



こいつは、金と引き換えに情報を提供してくれるタイプのNPCだ。基本的に悪玉なので油断は禁物。ちょっと対応が悪いと襲いかかってくるから要注意だ。また、こいつ相手にはシーフが活躍するっていうことをヒントにしておこうかな。

KEY WORD
???
???
???

MIGHTY YOG

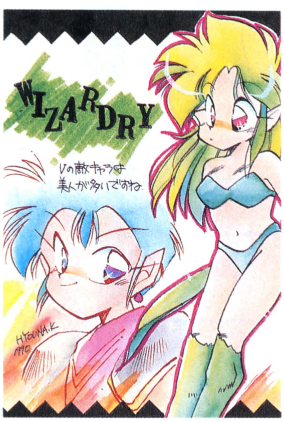


な～んと、左のEVIL EYESにガラスのシリンダーに閉じ込められていたというかわいそうなNPC。彼を救ってやると、いろいろと大事な情報を教えてくれるぞ。そのなかには、このB6Fの攻略には絶対に必要なものもあるから要注意だ。

KEY WORD
FERRY
CASTLE
TEMPLE

Wizardry 情報局

さあ、今月も「ウィザードリィ情報局」には、お便りがい～っぱいなのだ！　でも「終わったョ～」の報告は、まだひとつもなし。みんな、もっともっとがんばるのだ!!　というわけで今月もQ&Aいこか。



グラフィックの末弥さんの趣味か、ほんと今回は美人の敵キャラが多いね。そのぶん「すごみ」があるけど
◀大阪府　きさらぎ氷菜

Q B3Fにある、多次元霊化機をどうしたら作動させることができるのですか？　作動させるとなにが起きるの？　（東京都　匿名希望、東京都　持橋 大地　その他大勢）

A ううむ、今回いちばん多かった質問がこれだ。これは、中盤の大きなナゾのひとつなんだけど、とりあえずクリアしなくても、すぐには行き詰まらないから、かえって気になっちゃうんだよね。では、ヒントをあげよう。ポイントは多次元霊化機に見える赤と黒のワイヤーにある＋と－のマークだね。つまり、この機械は電源が必要なわけ。で、持ち歩ける電源といえば、やっぱり電池。というわけで、電池を見つけてやればいいのだ。ん、電池がどこにあるかって？　そのくらい自分で捜しなさい。少なくともB3Fより下の階にあるからね。それから、この機械を作動させるとなにが起きるかっていうと、あるアイテムをつくってくれるのだ。このアイテムは、B4FにいるNPCに会うために絶対に必要なものだぞ。

Q クラブのエースはだれが持っているのですか？　ほかの３枚はあるのに最後の１枚がどうしてもみつかりません。　（北海道　大浦定雄）

A えっ？　カード？　クラブのエース？　おやすみなさい、ぐうぐう。おっとと、寝てる場合じゃなかった。大浦クン、もうゲームも大詰めだね。がんばってね。そうだなあ、ヒントといえば、とりあえずエースのことは考えないで、先に進んでごらん。カードとスタッフを使って行けるところに。３枚のカードがあるんだから、３カ所に行けるよね。全部行けば、きっといいことがあるんじゃないかな。とりあえずは、気にしなくてもいいと思うよ。もう少し、もう少し。ガンバレ！



今月いちばん泣けたハガキはコレ。がんばって再チャレンジしてね
◀奈良県　雪悠ゆーと

『#I』の1Fで迷ってしまうほど3Dの不得意な彼女は、3Fで全滅したパーティを、500円はらってお兄さんに拾ってきてもらったという。うう っ。



▲新潟県　北神いつる
マップを描いてても自分がどこにいるか分からなくなったりする人もいるんだよね

▼大阪府　チャペル



インターナショナルないでたちで、よろしいんじゃないでしょうか

How To Win

●光栄☎045-561-6861●PC8801SR以降、PC9800シリーズ、MSX2、X1t各14,800円（サウンドウェア付17,200円）（税別）

三國志II

ついに復活した『三國志II』リプレイ。今月はSLG界暗黒面と呼ばれた秋葉原が益州を根城に大規模な攻勢を計画、強大な茶水に戦いを挑む。また、南海を夢見る乙女、イヌボン劉備の活躍も期待だ！

今月の主人公はオレだ!! 秋葉原



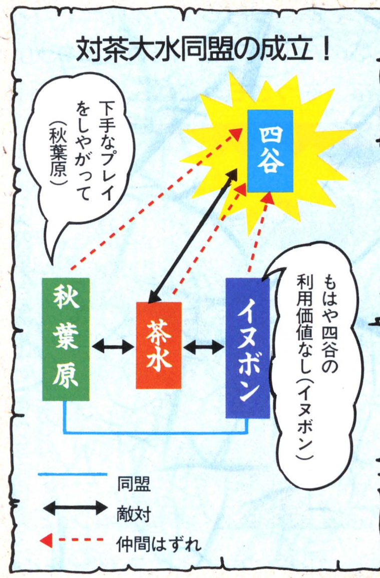
▲新君主のグラフィックがないので、必然的(!?)にこうなった。「こんなのいやじゃ！」と秋葉原は叫んだものの、もう遅い。キミは董卓の生まれ変わりになったのじゃ!!

溺れる者は藁（ワラ）をも掴（つか）む、対茶水大同盟成立！

先月は、中休みということで、『三國志II』リプレイに参加している各氏に、大いなる反省を求めた次第である。

茶水などは、編集部（および読者）よりの指摘・糾弾にうなだれておったぞ。が、すぐあとに、「わたしは真面目にプレイしたつもりなんですが、周囲の状況がそれを許さなくて……」としっかり弁明する性格のよさ。四谷は四谷で、「やはり次からは正統派だけでプレイしましょうよ。秋葉原が参加すると、連載が滅茶苦茶になるよん！」と開き直るありさまだし、イヌボンにいたっては「わたしは周囲に踊らされていただけ。いわばわたしは犯罪者に利用された凶器のようなもの。だれが凶器を裁くことができるの!?」。これも居直り。最後に秋葉原だが、モットーとする「史実に基づいた戦乱の歴史」を忠実に再現しただけじゃ！　とうそぶいている。

さすが中国大陸の覇権を争う者たちだけあって、ひと筋縄ではいかない。とはいえ、泥沼化の一途をたどった情勢にもようやく変化の兆しが見え始めた。袁紹四谷の衰退に伴って、勢力を拡大した孫堅茶水に対して、残る二勢力がどうやら秘密条約を結んだらしいのだ。たぶん茶水が中座して、打ち合わせを行っていた一瞬だと思う。イヌボン・秋葉原、顔を見合わせて互いに大きくうなずいてみせる。益州に割拠する秋葉原、茶水への復讐の念に燃えるイヌボン劉備。ふたりの活躍はいかに？





191年7月

時事解説1

いつの間にか秋葉原の黒い影が……

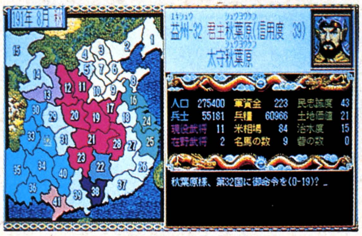
9月号で紹介した情勢から半年余りが過ぎた。写真を見てもわかるように、大陸の情勢はいよいよ熾烈(しれつ)な四極化時代を迎えつつある。

ただし、この四極化、正確には「一強三弱」ともいうべきもので、大陸中央・荊州にどっしり居座った孫堅茶水が圧倒的な人口・資源を誇っている。

他の"三弱"を紹介すれば、まず袁紹四谷。彼は何やら読者の献策を受け入れたらしく(情けない)、これまで占領した地域から撤退、再起をはかろうとしているらしい。

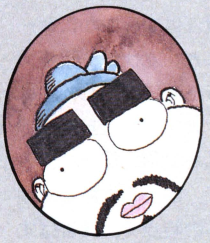
イヌボンは茶水の鋭鋒を避け南下、亡命政権(!?)をつくって貧しい生涯を送るかに見えたが、運よく揚州に楽土を発見。ホッとひと息というところ。

そして……! 秋葉原はついに念願の益州に割拠するを得た。劉焉追撃にやや戦力を分散した感があるが、呂布を引き抜き、厳顔、蔡瑁(さいぼう)といった一流どころの名将を手に入れ、着々と茶水領侵攻の牙を研いでいる。正義も理屈も通じぬ、生まれついての"蛮族"であるだけに、大陸の荒廃は一層激しさを増すのではないか——と事情通の間では憂慮の声があがっている。「天災と秋葉原は忘れた頃にやってくる!」。





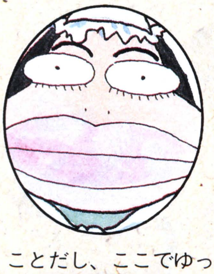
黄土大陸のフセイン 秋葉原は語る



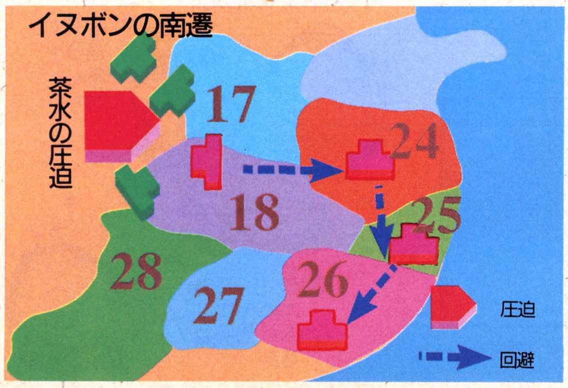
フッフッフッ、犬も歩けば秋葉原。見事、益州を手中に収めて、いよいよ天命がくだされたのだわさ。茶水を討って、荊州をわがものにせよ!『三國志II』の神さま(!?)がいったんだもんね。こりからは、兵士を誘拐・徴発に磨きをかけて、電撃的な荊州侵略をめざすぞ! ん…!? イヌボンとの同盟は、だって!? まあ、困っているようだから、手をさしのべてやったまでじゃ。荊州を奪ったら、王朝をつくるんでよろしくのことじゃ!

時事解説2

イヌボン、揚州に新天地を発見!

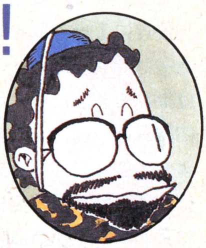


よかった! これからは交州の僻地で地味ぃ〜な暮しを覚悟していたのに、揚州にもこんな豊かな地域(24国)があったのか! これまではどうしても中原に目がいっていたんだけれど、これからは地方の時代。のどから手が出るほど欲しかった趙雲も傘下に収まったことだし、ここでゆっくり茶水打倒に専念できる! あとは益州の秋葉原軍の動きに呼応して、精強無比のイヌボン軍を動かせば、勝利まちがいなしなのだ!

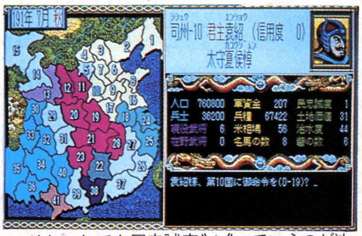


時事解説3

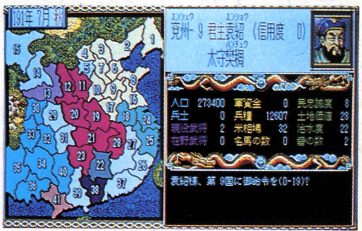
四谷粛然として声なし!



しおしお…。だれが悪いわけでもない。中原は荒廃すべくして荒廃したのだ。でも、民忠誠度が下がったおかげで、住民が反乱を起こしてエライ目にあった。しばらくは、戦争はやめて中央からも撤退するのだ。やはりわたしの心のふるさとは、冀州の地。ここに腰を据えて軍備を充実すれば、夢よもう一度で、再び中原にて天下を争うこともできるぞ。エッ!? 茶水軍が北伐を開始したって!? おのれえ、成金茶水め! 武士の情けを知らぬ奴! こうなったら奥地まで敵を引き入れて、焦土戦術で対抗だ。徹底抗戦あるのみ!



▲それにしても民忠誠度"1"っていうのが泣かせるじゃありませんか! この悪人め!



▲兗州も悲惨。イナゴの群れが通り過ぎたような今日この頃であります。

イラスト/盛本康成、渡辺 宏



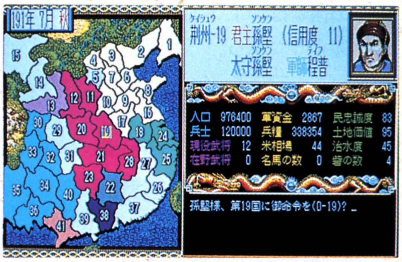
茶水、荊州に一大王国を築く!!
対四谷、「最後の聖戦」を決意

秋葉原、イヌボンの動きが気になるが、わたしの責任はすみやかにゲームを正常化すること。北伐は、天下の大罪人、袁紹四谷を滅ぼすために、必要な作戦なのだ。まず、作戦計画を述べれば、10万の兵を動員、電撃的に予州・兗州を抜いて、四谷の本拠地冀州を陥落させる。この時点で、四谷はすでに戦意を失っているだろうから、「四谷閣下、勝敗は兵家の常。ここまで戦えば、あとは降伏してもだれもそしりはしますまい」なんぞと降伏を勧告して、彼に「名誉の敗北」を受諾せしめる。う〜む、思うただけでも爽やかであるぞ。これぞ"生命の尊厳"にのっとった茶水一流の恩情主義。余人に真似ができるものではない(と勝手なホラを吹いている)。

北の憂いを取り除いたあとは、再び予州に兵を集結、イヌボンが居座っている揚州を奪取する。イヌボン領は、揚州さえ奪えばＯＫ。わたしを恨みながらも南下し、交州で極貧の生活にあえぐわけだ。う〜む、われながら立派な作戦といえるな。これで教育的ＳＬＧ雑誌コンプの権威は保たれるという寸法である。

ん…？ 秋葉原はどうするの、だって!? フフン、秋葉原なぞ恐れるに足らず。一戦してこれを叩けば、再起するだけの国力はないはず。呂布を引き抜くってのも人が悪くて鋭い作戦といえるね。フッフッフッ。

さて、そろそろ時間だ。予州をさっさと制圧するぞ！



▲総兵力なんと12万！ 茶水軍北伐を決意す！



▲一騎打ちなんぞだれがするか、と茶水軍

茶水の独走を許すな！

秋葉原、イヌボンとの同盟を決意！

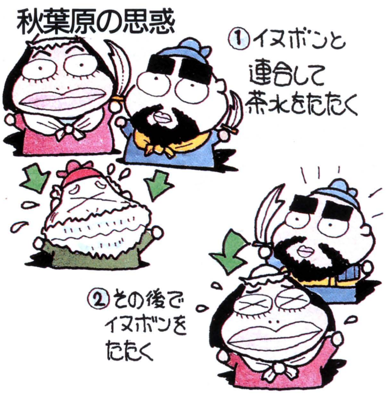
……というわけで、茶水軍の北伐は、予州侵攻によって幕を開けた。四谷軍の太守は顔良。戦えば、それなりの戦果は期待できただろうが、不運なことに四谷軍は予州にて勃発した住民反乱によって多くの兵力を失っていた。四谷はためらわず退却を指示。かくて緒戦は茶水軍の予州無血入城にて始まった。

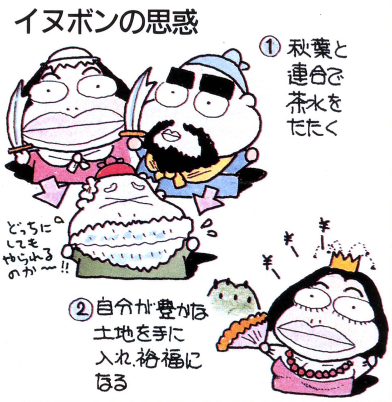
いっぽう、成都を進発した秋葉原軍は、かねてよりイヌボンとの間で結んでいた秘密条約に従って、荊州(21国)へ侵攻。まさか、の秋葉原軍の奇襲に驚きあわてる茶水。秋葉原がもう少し内政・軍備に時間を費やすと思っていた茶水の誤算であった。「フッフッフッ、お次はイヌボンの予州侵攻が待っているわさ！」。中指をたてて、露骨に茶水を刺激する秋葉原。「こ、この火事場泥棒め！」と茶水。瞬間、両雄の目にバチバチと火花が散った。

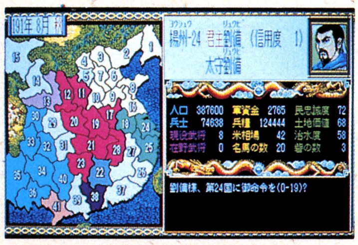
それにしても、秋葉原の進撃は迅速を極めた。タイミングをはかったように、進撃した秋葉原軍に茶水は北伐を断念。イイ気になって思い描いていた(降伏交渉の夢は)わずか数分で崩れさったのである。

同じ頃、劉備・関羽・張飛・趙雲・華雄の豪華メンバーを勢ぞろいさせたイヌボン軍は予州(18国)へ進出、茶水軍主力と雌雄を決すべく着々と準備を進めている。

戦雲にわかにかき曇る！





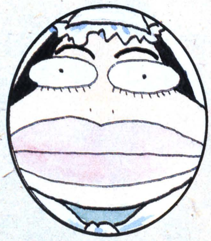


▲総兵力７万。よくぞここまで立ち直ったもの。イヌボン劉備よ、立派だぞ！



▲秋葉原はたとえ優勢でも一騎打ちを望む。勝つも負けるも潔くなのである

191年10月、予州にて反茶水の火が上がる

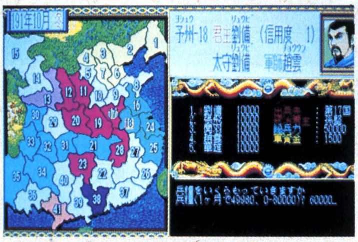




191年10月、南海の楽園を夢見る女帝イヌボン、予州茶水領へ進撃を開始した。５万対10万の劣勢ながら、イヌボン劉備には勝算があった。すなわち、一騎打ちでの勝利と、豊富な資金を活用しての〝寝返り〟攻勢。もし一騎打ちに敵が応じずとも、敵兵力が減少することは周知の事実。

また、かつて袁紹四谷が苦杯を飲んだように、劉備の〝魅力〟を最大限に生かした寝返りの嵐に、茶水軍武将は雪崩をうって帰順するだろう、と。

しかし、その予想は緒戦から裏切られた。一騎打ちでは関羽が文聘と引き分け、〝寝返り〟では逆に華雄が裏切る始末。かくなる上は敵将の首をと、城に迫る張飛・関羽の奮戦及ばず、ついにイヌボン劉備は撤退。悪い時に悪いことは重なるもので、張飛が捕虜となり、一戦にてイヌボン側からの反茶水攻勢は粉砕されたのであった。合掌。



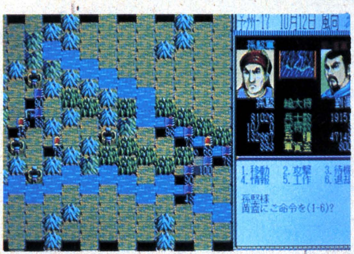
▲イヌボン劉備の軍はそうそうたる猛者揃い。負ける気がしないとはこのことだ！



▲茶水、一瞬焦りに焦った。関羽相手に勝てるわけがないと思いきや、文聘善戦す！



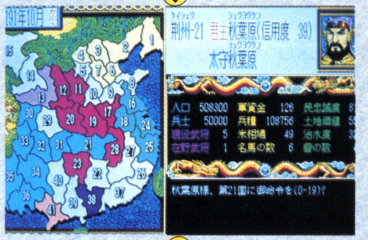
▲茶水軍の武将は全然寝返ってくれない。ど〜してなのだ、とイヌボン嘆く！

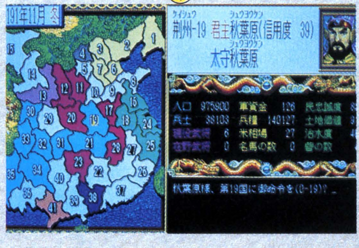


▲そして、イヌボンは包囲された！　こうなったら、もう逃げるしかないでしょうが！

191年10月～11月 背後からの一撃！







予州での敗戦とは逆に、秋葉原の荊州攻略軍は、疾風迅雷の進撃を見せて、茶水の根拠地を次々と奪取、『三國志II』リプレイ中、もっとも効果的な〝背後からの一撃〟を成功させた。「豊かな土地を奪って、次なる獲物を求めるのじゃ！」との秋葉原の言葉に、予州での勝利も空しく、茶水は絶句！

ついに野獣の本性を見せはじめた秋葉原、中国大陸の明日はどっちだ!!

上奏書を送ってくれた軍師志願へ

四谷：どうも、袁紹四谷です。どうもリプレイ記事で痛めつけられているものだから、弱きを助け強きを憎む〝軍師志願〟の若者が殺到（!?）して嬉しい悲鳴をあげている。多くの人が指摘してくれた冀州へ後退作戦は、わたしも考えていたところ。しばらくはなんといわれようと力を蓄え、再起するから楽しみにして待っていて欲しいぞ！

秋葉原：フッフッフッ、何をいっているのじゃ。袁紹四谷の命運はすでに尽きたのじゃ。四谷の軍師になるなんて、潰れかかった会社に就職するようなもんじゃ。ボクのところへ来れば、昇１賞２、三食昼寝と秋葉原勲章付きの優雅な生活が楽しめるのじゃ。この秋葉原、天下に志を持つ軍師志願を待ってるぞ！



●ポニーキャニオン☎03-221-3161●PC98、PC88VA／9,800円［税別］

TALES OF THE UNKNOWN The Bard's Tale™ バーズテイル

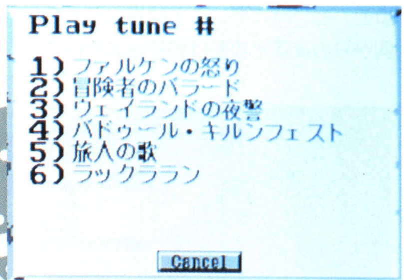


バーズテイルのシリーズ第1作目『〜知られざる物語〜』が、初回の移植作よりさらにバージョンアップして再登場。今号では序盤の解法テクを授けよう。

アメリカではRPGタイプのパソコンゲームのビッグタイトルといえば、『ウィザードリィ』、『ウルティマ』、『バーズテイル』の3本。すでに『ウィザードリィ』と『ウルティマ』は、日本の機種に移植されているよね。そしてこのたび遅ればせながら『バーズテイル』も、はるばる海を渡って、いよいよ98版と88版に登場とあいなったのだ。パチパチパチパチ。RPGファンは、またまた眠れない長一い夜を覚悟してくれ。

このゲームは、2年前にも1度移植されてるけど、今回のバージョンは、システム、グラフィックなどすべてに改良を加えた超大作にしあがっている。とくに、美しいグラフィックは必見だ。アメリカで大ヒットを飛ばしてるから知ってる人も多いと思うけど、ここで、一応どんなゲームなのか、簡単に説明しておこう。

今回の移植作は、バーズテイルシリーズの第1作目で、スカラブレという街の物語。キミは、悪の魔法使いマンガーに支配されているこの街に平和を呼び戻すため、邪悪な怪物と戦いながら、いろんな建物やダンジョンを冒険していく。目指すはマンガー打倒だ！



▲歌のレパートリーはこんなにあるぞ。はりきって歌いすぎて声が枯れたときは飲物を飲ましてやろう



▲ゲーム画面は、3Dのマップで表される。地形を頭に入れて、迷わないように進んでいこう

パーティは6人編成。種族7種類、職業10種類の組合せから、お好みの6人を決定する。なかでもバードは、このゲームの象徴ともいうべき職業なので、絶対、欠かせないメンバーだ。放浪の詩人で歌を歌うのが本業なんだけど、もともとは戦士。適度な攻撃力もあるぞ。その他の、注目すべきキャラは魔法使い。このゲーム独自の、4体系の魔法システムを、4種類の魔法使いがそれぞれ使いこなすってわけ。どんな魔法が飛び出すかは、プレイしてからのお楽しみ。

マップは3Dタイプ。時間がリアルタイムに進行していくので、街の景色はどんどん変わっていく。それによって、遭遇する敵もちがうので要注意だ。真夜中は当然、敵にも襲われやすい。また、街のあちこちではダンジョンの入り口がキミを手招いている。ダンジョンのなかでは、モンスターをパーティに参加させるなんてユニークな一幕も。今回は、街の地上マップと最初に訪れるダンジョンマップを一挙大公開だ。気長にスミズミまで歩き回ってみてね。



▲放浪の吟遊詩人。戦闘中に1曲披露（ひろう）すると、さまざまな特殊効果を発生させるんだ

刻々と変化する景色

街の風景はこんなふうに、時間がたつにつれて変化していく。夜になると、敵も大勢出てくるぞ。危なくなった時は、アドベンチャーズギルドに戻ろう。いつも清々（すがすが）しい早朝の空気を吸って、再出発できるってわけ。



◀空の色の移り変わりがきれいだね

多種多彩なキャラたち

パーティは6人。ここでは、まず最初に選べる職業をズラッと紹介しよう。

種族は人間以外に、魔法が得意なエルフ、ノーム、戦士向きのドワーフ、器用なホビット、そして人間との混血のハーフエルフ、ハーフオークの7種、職業は、写真の面々にバードを加えた8種のなかから選択する。魔法使いはレベルが上がると、ソーサラー、ウィザードに転職できるぞ。

Warrior



▲だいたいの武器、防具を使いこなせるのがコイツ。戦闘はお手のもの

Paladin



▲いわゆる騎士。魔法に対する抵抗力も強いので頼りがいがあるのだ

Rogue



▲盗賊稼業一直線。物陰に隠れたり、罠をはずしたりするのを得意とする

Hunter



▲レベルが高くなると、一撃で敵をやっつけられる。武器も扱えるぞ

Monk



▲まさに戦闘マシーンとはコイツのこと。武器や防具なんていらないぜ

Conjuler



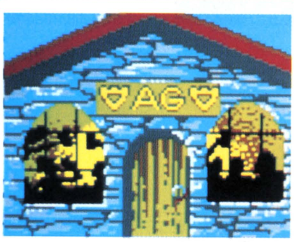
▲治療専門。また、炎を出したり光を発したり、幻影術の魔法を使う

Magician



▲武器の強化や迷宮の壁を消すなど、物理的な魔法を担当する魔法使い

アドベンチャーズギルド



ここは冒険の出発点。新キャラの作成やパーティの組み替えを行おう。セーブができるのもここだけだ。また、敵の夜襲を避けるのにもうってつけの場所。



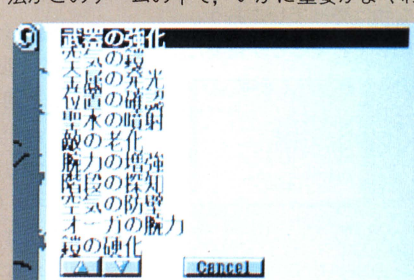
発見 キャラ転送コマンド!?

RPGファンが泣いて喜ぶ情報をこっそり提供！

アメリカ版では、『ウィザードリィ』や『ウルティマ』で成長させたキャラを、そのまま『バーズテイル』へ転送して使うことができるんだけど、日本版ではいろいろと難しい点があるみたいだね。ところが、Wキーを押してみると……？

魔法も駆使せよ！

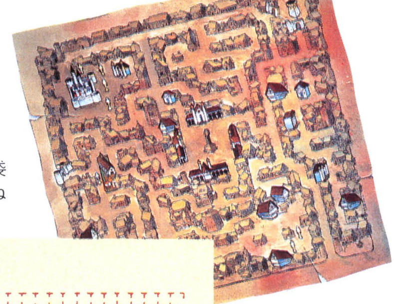
魔法はスペルポイント制、習得はレベル制だ。消費したポイントは、エネルギー補給所へ行くか太陽光線を浴びるかして回復させよう。魔法の体系はカンジュラー系、マジシャン系、ソーサラー系、ウィザードリィ系の4つだ。初めに選べる魔法使いは、カンジュラーとマジシャンだけだけど、呪文レベルが3以上になると、ソーサラーやウィザードリィに転職もできる。その際、経験値は0になるけど、スペルポイントや習得した呪文はそのまま残る。ただし一度転職したら元の職業へは戻れないので注意して。魔法は全7レベル。4つの魔法体系をすべて7まで覚えた魔法使いはアークメイジと呼ばれ、最も強力なキャラとなるのだ。魔法がこのゲームの中で，いかに重要かよくわかるね。



◀戦闘中にもいろんな魔法を駆使して、敵を一網打尽にしちゃえ！

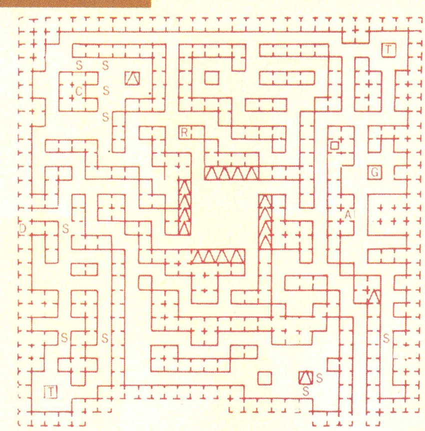
スカラブレの歩き方

とにかく、マップを見なくても地理がわかるようになるくらいまで歩き回ろう。外見は普通の家、中に入るとじつは店だったってこともあるので、家の中まで入ってみることが大切。でも一番大事なのは、アドベンチャーズギルドと寺院の場所を正確に把握しておくことかな。それがわかってないと、探検はおぼつかないね。



▼これがスカラブレの街の全景。袋小路になってるとこもあるぞ。つねに現在地をチェックしておこう

地上マップ



凡　例

A：アドベンチャーズギルド
G：ガースの道具屋
R：ラスコーのエネルギー補給所
C：城
T：塔
D：門
△：寺院
S：ステータス
□：評議会
☆：酒場

名所、旧跡(？)案内

スカラブレの街には、各所に城や塔、彫像などが建っている。これらのまわりは、強力な敵や番人どもが見張っていて、うかつには近づけない。レベルの低いうちは、あまり深入りしないことが肝心だ。あーあ、せっかくの名所、旧跡めぐりも、のんびり楽しめる雰囲気じゃあなさそうだ。それなりの覚悟と用心が必要なのだよ。

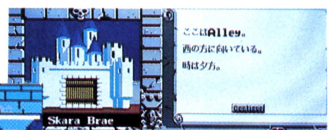
キリアランの塔



▲うーん、見るからに不気味な感じがするよね

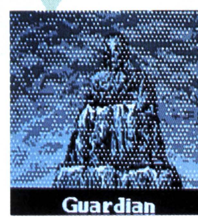
ハーキン城





▲城の中は、不敵なルックスの怪物や、危険な罠のオンパレード！　敵の強さもハンパじゃない。近寄らないと決めこむのもよし、勇敢に突進するもよし、それはキミしだいだ

サムライの像



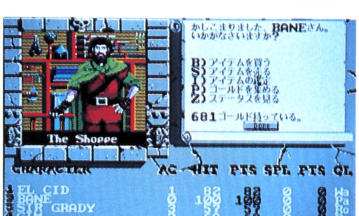


▲何かサムライというよりは土偶って感じ。おっとっと、油断は禁物！

ショッピングガイドあれこれ

ガースの道具屋

かつては冒険者だったガース氏が、現役を退いて開いた武具店。よりよい武器や防具をそろえるために、貯金が貯まったらここに出向いて買物だ。ただし、装備できる武具が限られてるメンバーもいるので、注意してね。またここでは、アイテムの鑑定もできる。どちらのアイテムが優れているかを判断して、不要な物は売ってしまおう。なるべく身軽にしておくことが重要だ。



▲いかにも、元冒険者って感じの親父だよね。いっそのことパーティに加わってくれない？

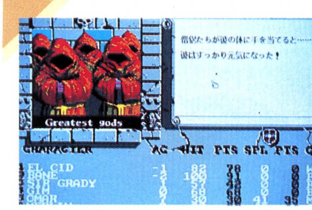
ラスコーのエネルギー補給所



▲何だか不健康そうな親父だなあ。危ない橋でも渡ってんじゃないの？

魔法を使った際、消費したスペルポイントは、地上を歩いて太陽の光を吸収してると回復するんだけど、遅いんだな、これが。たくさん戦闘したいときは、いつも満タンにしておかないと不安だよね。特にダンジョンの中に入る前なんかは。そういうときは、ここに通うしかないのだ。無愛想な親父が、フルに充電してくれるぞ。ただし、お金の用意を忘れないように。

寺院



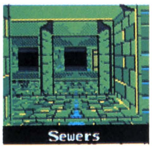
◀戦闘で傷ついた体を治す所。金はかかるけどね

居酒屋

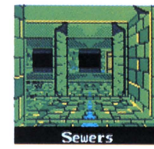




▲街のなかに何軒もある居酒屋。だけど、ドリンクのメニューは少々ちがうのだ。目新しいメニューは、注文してみるのがセオリー



準備を整えていざ迷宮(ダンジョン)へ!



まず最初に訪れることになるダンジョンは、ある居酒屋から通じているワインセラー。パーティを全滅させないためのポイントを、いくつか取り上げたので参考にしてね。

①まわりは常に明るく!

レベルが低い段階では、トーチからランプを道具屋で買って常備しておこう。迷宮のさらに奥まで見るには、カンジュラーの〝魔法のたいまつ〟をランプと併用すると、その効果はバツグンだ。

②位置の確認も大切だぞ

迷った時のマジシャン頼み! すかさず〝位置の確認〟の魔法で、入口からどっちの方角へどれだけ歩いたか確かめよう。カンジュラーの〝魔法のコンパス〟も方角を明確に示してくれるよ。

③ステータス画面はマメにチェック!

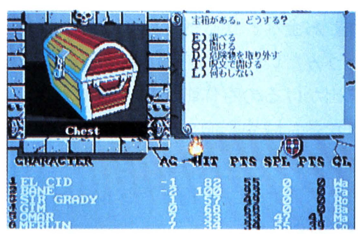
ステータス画面は、マメにチェックしておこう。敵を倒して、武器やお金や経験値をもらうのはいいけど、ダンジョンにはアイテムを買う店もレベルを上げてくれる人たちもいないぞ。

④AC(アーマークラス)を下げて戦闘にのぞめ!

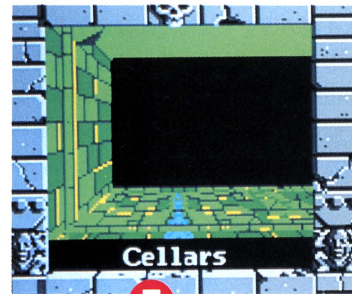
AC(アーマークラス)は防御力の値。これが低いほど、防御力が高いってこと。ダンジョンの敵は、強さも数も地上とはケタちがい。かなりの攻撃力のヤツがゴロゴロしてるぞ。まずはマジシャンの〝空気の防壁〟で、ACを下げてから戦闘にのぞみたいもんだね。

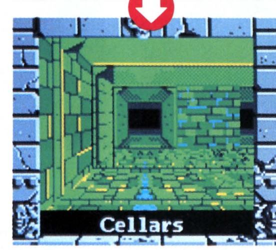
⑤宝物は必ず呪文で

敵との戦闘に勝つと宝箱が出現! でも、無造作(むぞうさ)に開けたりしないで。毒ガスに冒(おか)されちゃった、なんてことになりかねない。こういうのは専門家にまかせよう。カンジュラーの呪文を使えば被害なし。宝がザックザックだ!

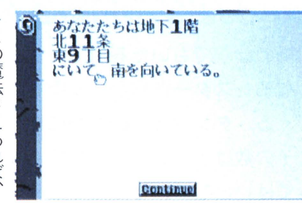


▲ダンジョンでは、宝が山のように手に入るぞ。宝箱を開けるのは、カンジュラーの役目だ





◀身のまわりは、いつも明るく照らしておこう。魔法も使えば、灯りの威力倍増!

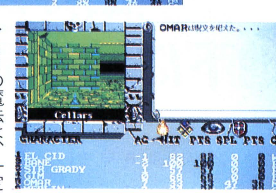


▶この魔法さえあれば、迷路もへっちゃらだいっ

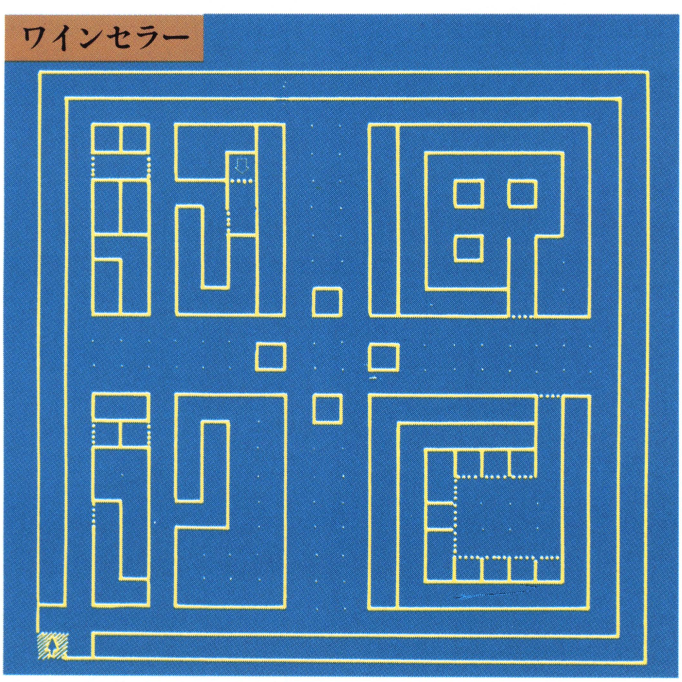




▼▶装備できない武器は、道具屋に売るべし



▶ACの魔法は、一定時間を過ぎると切れるので、要注意だ



凡例

::ドア

⇩:下り階段

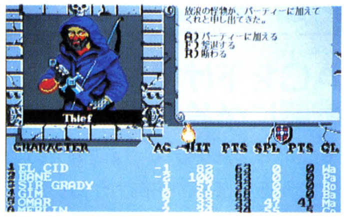
:上り階段



▲敵を倒すと、こーんなにごほうびがもらえる。ダンジョンの中は、まさに宝の宝庫だ

ダンジョンにはモンスターがうようよ

ダンジョンに足を一歩踏み入れると、グロテスクな敵キャラたちが、3組から4組の徒党を組んで、襲いかかってくるぞ。立ち止まっていても、向こうのほうからやってくる場合もある。必ず敵に出くわす部屋もいっぱいあるので、レベル上げやお金を集めるのには、格好の場所といえるね。



▲ダンジョンの中の戦闘シーン。レベルが高くないうちは、入口付近で戦うのが無難だ


マーサネリー


マッドドッグ


スパイダー

街なかを徘徊(はいかい)するモンスターたちも

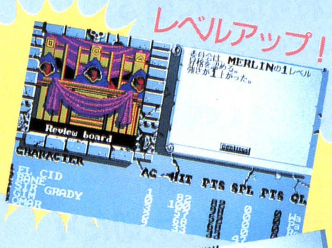
街のなかでもいたる所で、さまざまなモンスターたちが行く手を阻(はば)んでくる。ダンジョンのなかに比べるとその数は少ないが、決してあなどってはいけない。とくに魔法使いの手下どもは、老化などの魔法で攻撃力を著しく低下してくるので注意！

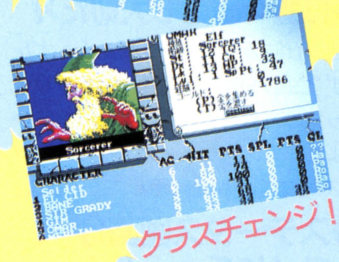
また、同じモンスターでも、夜に出合うとお金など比較的いっぱいくれちゃうみたい。体力をフルにして、夜に出かけるのも作戦のひとつだね。それから、城や彫像のまわりにいる敵もチェックだ。経験値をたくさんくれるのでオイシイ相手というわけ。



評議会で審査だ





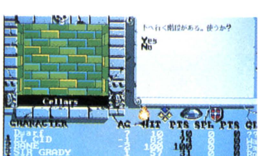


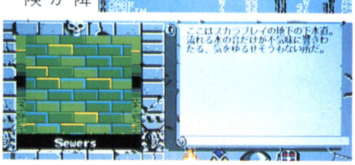
ここは、経験値がつぎのレベルに足りるか審査される場所。出されるクイズにも正解しないとレベルアップはできないぞ。魔法使いはお金を払えば、レベルに応じて呪文を習得できる。またクラスチェンジもここで行う。

迷宮の中さらに地下に続く扉が

ワインセラーを歩いていると、新たに地下への入口を見つけたのだ。どうやらダンジョンの旅は、まだまだ続きそうだ。これより先は、もっと複雑な迷路や、もっと強い敵が待ちうけてるにちがいない。心してかかろうね。

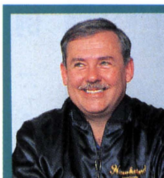
▶さっそく階段を降りてみよう。ここからまた、新たな冒険が始まる





〈メイキング・オブ・『バーズテイル』〉

ロー・アダムズは語る



『バーズテイル』の舞台、スカラブレの名は、スコットランド北部オークニー諸島の本島にある太古のケルト人の村の名前からとったものです。わたしのデザインしたゲームには、必ずスカラブレとホークウィンド（またはホーキン）城が登場しますが、わたし自身、24年間所属している中世レクリエーションの研究サークルでは〝スカラブレのホークウィンド卿〟と名乗っているほどです。

スカラブレの街のデザインは、コンサルティングの仕事で欧州に出張したとき、とても気に入ったブリュッセルのグランプラザを元にしています。

『バーズテイル』では、モンスターたちを動かすという仕掛けをしています。これは『Sherwood Forest』というゲームのスポットアニメーションを見て、これをモンスターとの戦闘に使えば、それまでの動きのないゲームより、ずっとおもしろくなるのではと考えたのです。この仕掛けの引き起こした反響のものすごかったこと！

▲『バーズテイル』で街のデザイン、製作に携わったロー氏の、海を越えてのメッセージ！

How To Win

●ポニーキャニオン☎03-221-3161●PC98、PC88／8,800円［税別］

ヒルズファー



AD&D® の第３弾、アクションPRGの『ヒルズファー』が、ポニーキャニオンからいよいよ発売となる。〝フォーゴトン・レルム〟の世界を舞台に、はたしてキミはどんな冒険をくりひろげるか

各職業ごとに使命をはたせ！

このゲームは、『プール・オブ・レイディアンス』と同じ〝フォーゴトン・レルム〟の世界を背景に、そのなかの都市〝ヒルズファー〟を舞台にした物語だ。キミはさまざまな罠や陰謀をかいくぐりながら、この街をひとりで冒険していかなければならない。まずは種族や職業を選択して、自分のキャラクターを決めよう。

職業は戦士、魔法使い、盗賊、僧侶のなかからひとつを選ぶのだが、その職業ごとにはたす役割が分かれている。これが、このゲームのもっとも大きな特徴なのだ。職業ごとにギルドがあり、そこのマスターから与えられた任務をはたすことが目的だ。任務をひとつ終えるごとに、マスターから賞金とレベルがもらえるぞ。種族によっては、複数の職業を兼ねることもできるが、その場合、経験点が職業ごとに分割され、その分成長は遅くなるので注意しよう。

さあ、酒場で情報を聞き出し、宝を探し、迷路を切り抜けながら、ヒルズファーの謎と不思議に挑むのだ！　キミはこの街のヒーローになれるかな？



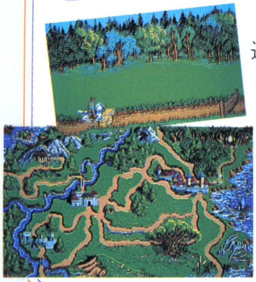
▲道で、体力回復の薬を売るイロッポイ（？）女

HILLSFAR MAP



▲これが、ヒルズファーの街の全貌だ。マップは３D画面。いろんな家を訪れてみよう

街周辺は馬の旅！



ヒルズファー近郊へは、乗馬で進もう。行き先まで好きなルートが選べるが、道はどこも障害物だらけだぞ。

居酒屋は要チェック!!

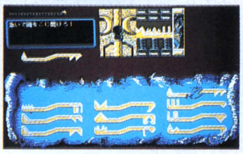


▲居酒屋は街のいろんな所に点在している。大事な情報収集の場だから、お金の用意を忘れずに

宝を探せ！



◀建物に入るとそこは迷宮。時間内に多くのアイテムや金を探し出そう



▶宝箱は見つかったが、鍵がかかっているぞ。頭の回転、器用さも試される

戦士のキミは、戦士ギルドへ足をはこぼう

ギルドは職業別になっている。戦士ならば戦士ギルドへ行こう。マスターから依頼された用件を終えて、ここに戻ってくると、ごほうびにお金と経験値がもらえ、つぎなる任務が与えられる。レベルに応じて、マスターの要求も高くなっていくのだ。

マスターと話をしよう！



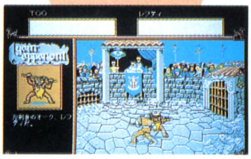
▲「まずは射的場で、戦士の腕前を見せてこい」といわれる

射的場



▲武器を選び、風の強さも考慮しながら正確に的を狙え！

闘技場



▲つぎの任務は格闘技。敵の弱点など、仕入れた情報が役立つぞ

How To Win

●コナミ☎03-264-5678●PC9801シリーズ／12,800円(税別)



天下盗りまでの道のりを伝授する攻略ガイド「覇者への近道」。今回はその第2回だ。宿敵・武田家との対決のまっ最中の長尾景虎を襲う大ピンチ……。はたして景虎は武田に勝てるのか？

前回までのあらすじ

1548年、長尾家はかねてから冷戦状態にあった芦名家と開戦した。景虎は、毘沙門天の力を借りて芦名の軍団を一蹴し、芦名家を壊滅状態におとしいれた。ところが、芦名家にとどめをささぬうちに、今度は武田家が長尾家に宣戦布告してきた。武田の侵攻のスピードは驚くほど早く、景虎は大急ぎで防衛線を張りめぐらせ、武田との戦いに備えた。途中、昭田常陸介の謀反などのアクシデントに見舞われながらも、景虎は武田と互角にわたりあい、やがて武田軍を海津城まで後退させた。あとひと息で武田をつぶせる……景虎はそう確信していた。



▲川中島あたりでの長尾家と武田家の激しい戦いは、長尾家優勢の状態が続いていた

第5章 上洛・武田の逆襲 1559

1553年から1558年にかけて、武田との合戦の日々が続くけれど、その間、確実に会津城や富山城を奪い、新田開発をしておけば、長尾家の石高は1558年の秋ごろには百万石以上に成長しているはず。それに対し、武田家の石高は五十万石程度に減少しているとこだろう。こうなれば勝利は確実。あとは武田の城をひとつずつ攻め落とすだけ……と思ったら大マチガイだ。というのも、1559年に「上洛」というイベントが起こるからだ。

1559年・春、織田信長は将軍・足利義輝に会うために都へ上る。景虎としては、信長に遅れをとるわけにはいかないので、即座に軍団を解散して、自分も上洛することになる。これが上洛のイベントだ。上洛した景虎は、将軍・足利義輝に会い、上杉家の家督を継ぐことと、関東管領になることを許可してもらい、名前を長尾景虎から上杉政虎に改める。このように上洛は、かなり重要なイベントなのだ。

しかし、上洛もいいことばかりではない。上洛イベントが発生すると、長尾家の全軍団は解散させられ、そのうえ景虎の上洛中は(2ターン)、なにも行動できなくなってしまう。つまり長尾家は、2ターンの間、無抵抗状態になるということで、武田家に絶好の反撃のチャンスをあたえてしまうことになるワケだ。そこでプレイヤーは、無抵抗状態の2ターンを最小限の被害で切り抜けるため、あらかじめ防衛体制をかためておく必要がある。

まず肝心なのは、春日山城の南西（左下）にある砦を、長尾家のものにしておくことだ。この砦があれば、春日山城めがけて攻め込んでくる武田の軍団を、1ターンの間、足止



◀織田信長が上洛したという知らせを聞き、大あわて！





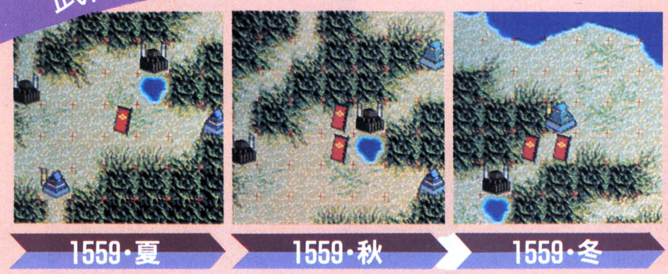
▲将軍・足利義輝から上杉家の家督相続を許可される

◀長尾景虎から上杉政虎に名を改めた。いまから政虎だ

めできる。この砦は、無抵抗状態の長尾家にとって、重要な防衛線になってくれるのだ。それから、春日山城の普請を万全にしておくこと、3人の武将を城の守りに配備しておくことなども、1559年までにやっておこう。

1559年・春、景虎が上洛すると、武田家は、この機会に形勢をいっきに逆転しようと、長尾家の本拠である春日山城へむけて、2つの軍団を派遣してくる。春日山城への最短コース上にある南西の砦は、武田の大軍団の攻撃の前に、あっという間に占拠されてしまう。けれど、武田の軍団を足止めするという役目はしっかりと果たしてくれた。夏、そして秋と、景虎のいない長尾家はなにも行動ができず、武田の侵攻をただ指をくわえて見ているしかない。この間は、とても心臓に悪い。そして1559年・冬、ついに武田の軍団は春日山城のすぐそばまで来た。さて、この難局をどう乗りきるか……。

武田、ドトウの進撃！



◀景虎が上洛したとたん、武田の反撃が始まった。でも、なんの抵抗もできない。くやしーっ！

そのほか、上洛の間に起こるイベント

景虎が上洛している間、武田が猛反撃してくるほかにも、①武田晴信が信濃守護となり、武田信玄と名を改める。②富山城が一向宗に攻められ、落城してしまう（3人の武将が討ち死にした）。③今川義元が織田信長に討たれる。④関東から、由良成繁、成田長泰といった武将が政虎を慕ってやってくるなど、さまざまなイベントが発生する。



▲一向宗が、いきなり富山城を襲い、落城させてしまう。これは大損害だ



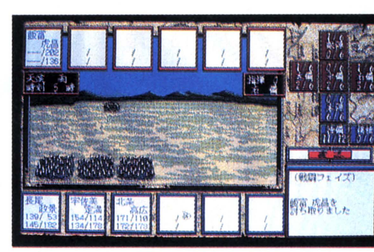
▲うつけ者と思っていた信長が、今川義元を討ち取ったという知らせが入る

第6章 反撃 1560

1559年・冬、武田が春日山城に攻めいる寸前に、上洛イベントが終了し、行動可能になる。まさに危機一髪だ。ここでまず最初にやるべきことは、武田を迎え討つ軍団を編成すること。このとき、第1軍団には役に立たない武将を配備し、政虎や景信などの主力武将は、第2軍団に配備する（くわしくは、下の「ダミー軍団戦法」の項を）。これで武田を迎え討つ準備はOKだ。残りの行動力は、新田開発に使おう。

冬のターンを終了すると、武田の軍団が、待ってましたとばかりに春日山城に攻め込んでくる。しかし、武田の軍団は、政虎のいないダミーの第1軍団と戦わされ、春日山城を攻め落とすどころか、政虎を倒すことすらできずにターンを終了する。ダミー軍団戦法による見事な作戦勝ちだ。ダミー軍団に配備した捨て駒の武将たちには申し訳ないが、これも危機を乗りきるための手段なのだ。

さて、武田の攻撃をダミー軍団でかわしたら、つぎはこちらが反撃する番だ。冬の間に編成しておいた、政虎率いる第2軍団の武将たちに寄騎をして軍団を強化し、春日山城に攻め込んできた信玄の軍団を攻撃する。「上洛の間、よくもいい気になって攻めてくれたな！」とばかりに、気合いをこめて反撃しよう。もともと石高（戦力）で勝っているのだから、まともに戦えば、こっちの楽勝だ。



▲ダミーの第1軍団で武田軍に肩すかしをくわせたあと、主力の第2軍団で敵をたたく

秘技！ ダミー軍団戦法

この戦法は、第1軍団に役に立たない武将たちを配備し、第2軍団に政虎をはじめとする主力武将たちを配備するというものだ。2つの軍団がいる城に、ほかの大名家の軍団が攻め込むと、かならず第1軍団（番号の若い軍団）が戦うことになっているので、それ以外の軍団の武将たちは、ひとまず被害を受けなくてすむ。上洛から戻った直後、態勢を立て直す時間を稼ぐため、ダミーの第1軍団をつくって敵をあざむく、とても有効な戦法だ。ぜひ使おう。

第7章 新たな敵・北条 1560

春日山城まで攻めてきた武田を退け、ひとときの勝利に酔いしれているころ、関東から越後にむけて、北条家の軍勢が忍び寄っていた。北条家は、上杉家に宣戦布告するやいなや、越後への最短ルート上にある沼田城（坂戸城の南）を攻め落としたのだ。北条の勢力がそこまで伸びているとなると、いつまでも武田ばかり相手にせずに、新たな敵、北条の動きにも警戒しなくてはならない。主力部隊をふたつに分割し、武田と北条、両方と戦う態勢をかためるとともに、新参の若い武将たちに俸禄をあたえて、忠実な家臣に育てよう。また、忍城や金山城など、関東にある城を北条に乗っ取られないように、守りをかためておくことも忘れずにやっておくこと。



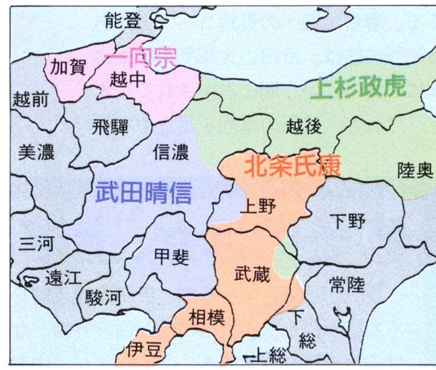
◀関東に城をかまえる武将たちが、政虎のもとへ来る



◀ついに北条家が宣戦布告してきた。新たな危機だ



▲越後への侵攻のため、北条は沼田城を攻め落とした



ポイント1 ダブル軍団戦法

北条家の宣戦布告により、これまでのように武田ばかりにかかわっているわけにいかなくなってしまった。そこで主力をふたつに分けて、第１軍団と第２軍団を編成し、第１軍団を北条と、第２軍団を武田と戦わせよう（どちらも10～15人程度の軍団にする）。

ポイント2 新参武将への加増

このころになると、イベントなどで新たに上杉家の一員となった武将がかなり増えているはず。しかし、そうした新参の武将たちは、俸禄が０のまま。これではマズいので「加増」コマンドで、彼らの俸禄を10くらいにアップしてあげよう。

第8章 武田ふたたび 1560～1561

1560年・夏、北条家の軍団が沼田城から坂戸城へむけて侵攻を開始した。このままでは坂戸城を攻め落とされるので、ダブル軍団戦法によって再編成した第１軍団を坂戸城に派遣して、北条に対するニラミをきかせる（ちなみに、今回プレイしたときの新しい第１軍団のメンバー構成は、上杉政虎、長尾政景、宇佐美定満、直江実綱、直江信綱、柿崎景家、柿崎晴家、本庄秀綱、吉江景資、北条高定、北条高広、山吉豊守、新津大膳亮、猪苗代盛国の14人だった）。これで北条への対策はひとまずOKだ。

北条への予防線を張ったあと、新参武将への加増や、忍城、金山城の強化などをしていると、1560年の冬に武田軍がふたたび飯山城へ攻め込んできた。飯山城は、落城こそ免れたものの、参の郭、弐の郭を攻め落とされ、守りについていたふたりの武将が討ち死にしてしまった。何度撃退しても、そのたびに立ち上がってくる武田家は、まさに恐ろしい相手だ。北条との戦いが本格化する前に、なんとしてもたたきつぶしておく必要がある。そこで、飯山城の修復をするとともに、新編成した第２軍団を海津城へと向かわせる（第２軍団のメンバーは、上杉景信、斎藤朝信、河田長親、村上義清、高梨政頼、須田満親、井上清政、島津規久、小笠原長隆の９人）。対北条のために主力を欠いているとはいえ、第２軍団の戦力もかなりのもの。弱体化した武田の軍



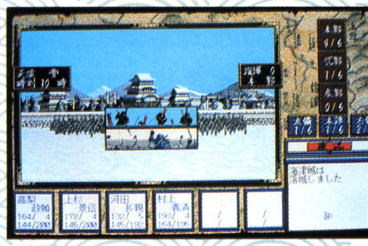
▲またまた飯山城に攻撃をしかけてきた武田軍団。その執念には、まったく頭が下がる思いだ



▲新しく編成した第２軍団によって、守りがガラ空きになった海津城を攻め落とす

勢と戦うには十分な力を備えている(もちろん、中核となる武将に、しっかり寄騎をしてあればの話だが)。海津城を足がかりに、武田家の領内に攻め入り、宿敵・信玄を倒すのが第2軍団の役目だ。

兵力の減少している武田は、海津城の守りもおろそかになっているので、海津城の攻略は楽勝のはず。海津城を攻め落としたら、すぐに城の普請と武将の配備をして、ふたたび武田に奪い取られないように守りをかためてしまう。あとはこの城を拠点にして、砥石城や深志城などを順番に攻め落としていけばいい。城を落とせば、当然、石高も減少するので、武田はさらに弱くなる。武田滅亡は、もはや時間の問題となった……はずだった……!?



▲海津城を手に入れれば、武田領への侵攻が楽になる。もう武田に奪われないようにしよう

第9章 急転 1561

ところが1561年の冬、予想もしなかった大トラブルが発生した。なんと、それまでほとんど動きを見せなかった一向宗が、上杉領内の魚津城に攻め込んできたのだ。一向宗の攻撃はすさまじく、魚津城は3人の武将が守りについていたにもかかわらず、落城してしまった。魚津城といえば、春日山城のすぐ近くの城。そこを攻め落とされたとなると、これはかなりアブない状況だ。しかも、事件はそればかりではなかった。一向宗の下間頼照は、朝倉義景と同盟を結び、さらにその力を拡大したのだ。どうやら一向宗は、上杉の戦力が分断されたのを見て、絶好の攻撃のチャンスと考えたようだ。新たな、そして大きな危機が政虎を襲う!!



▲上杉領の魚津城が、一向宗の手によって奪い取られてしまった。これは大ピンチだ!



▲一向宗と朝倉家が手を結んだという知らせ。やっかいな敵がまたまた増えてしまった

次回予告

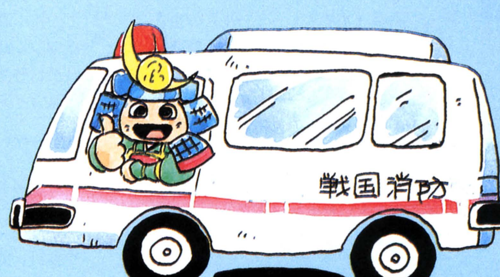
四つどもえの大決闘

武田を攻めきれずにいるうちに、北条ばかりか一向宗にまで狙われる事態に陥ってしまった政虎。いずれ劣らぬ強敵に3方向から攻められ、戦力の分断を余儀なくされた上杉軍に、勝ち目はあるのだろうか。上杉家を中心に繰り広げられるこの四つどもえの戦い、はたしてどう決着するのか?

次回「覇者への近道」は、武田、北条、一向宗に取り囲まれたこの大ピンチをどうやって切り抜ければいいのか、その方法を伝授しよう。次回こそ、武田を倒してやるぞ!

お助けコーナー

毘沙門救助隊

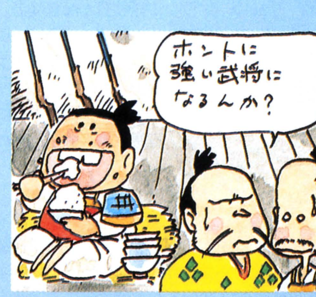


今回も、困っているみなさんのためにお送りするこのコーナー。これさえ読めば、悩みが晴れてスッキリするぞ。質問のお便りも待ってるからね。ヨロシク!

Q ダメな武将を成長させる方法はないの?

A 役立たずの武将も、合戦に参加することで少しずつ成長していくんだ。直接、敵の武将と戦わなくても、後備で待機しているだけで合戦に参加したことになるから、合戦のときは、なるべく多くの武将を参加させるといいだろう。後半戦になると、優秀な武将がたくさん必要だから、最初のうちから武将を育てておこう。でも、どうせ育てるなら、年齢の若い武将にしよう。年寄りの武将だと、育てても すぐに寿命がきちゃうからね。

〈質問の宛て先〉〒120 東京都千代田区九段南4−7−16 市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部
「天と地と・毘沙門救助隊」係

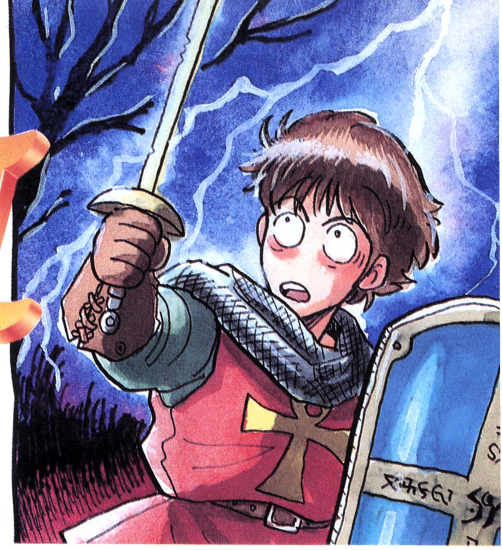


How To Win

●ポニーキャニオン ☎03-221-3161 ●PC98シリーズ、PC88VA、X68000 9800円(税別)

Ultima V ウルティマ

Warriors of Destiny



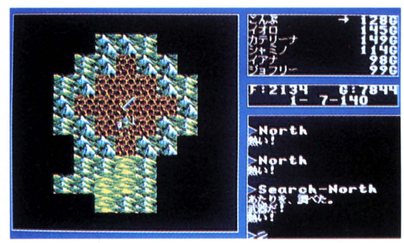
さまざまな困難をくぐり抜け、地下世界へと降り立ったアバタール。ゲームは終盤へと向かうのだが……。今回は登場人物一覧付きで、最後のダンジョンまで攻略するぞ！

地上と地下を行ったり来たり……

ブリタニア大陸を旅しながら、冒険を続けるアバタールたち。神殿のマントラはすべて入手して、コーデックス関連のクエストは、すべて終了。また、力の言葉もほとんど聞いて、ダンジョンの封印はあらかた解いてある。冒険に役立つさまざまなアイテムも手に入れて、そろそろ終盤の感触。でも、このゲームはそんなに甘くはない。地上と同じ広さがあるという地下世界には、ロード・ブリティッシュのお守りが眠っているし、3つの破片だってまだ集めきっていない。なにより、最終目的となるロード・ブリティッシュが、どこにいるのかわかっていないではないか！ ただ、不在の国王に関する具体的な情報は、地上の誰もが知らないみたい。わずかにコーデックスで得られた指示によって、推察できるのみだ。

今回は登場人物一覧や重要アイテム、最終チェックなどを交えながら、最後のダンジョンまでを紹介していこう。

なお登場人物一覧は、編集部で調べたもの。入れ忘れがあったらゴメンネ。



▲広大な地下世界から目的の物を見つけ出すまで、非常につらい探検の旅が続くのだ

ウルティマV登場人物一覧

ムーングロウ

サム：酒場（オネスト・ミール）の主人。
ザチャリア：惑星を観測している魔術師。
ドン・ピアット：この地区の評議長。
ニルレム：薬屋（ハーバリスト）の主人。
マリク：マリフォラの息子。
マリフォラ：神殿や力の言葉について占う。
ロード・スチュアート：飢えた男。魔法の呪文を知っているようだが……。

ブリティン

アノン：大評議会の一員。デスパイスの力の言葉と、他の評議員について知っている。
エブ：酒場の給仕。ガラスに詳しい。
グェネス：武器屋（イオロ弓店）の主人。
グレイソン：経験豊かな冒険者。
ジャスティン：シェフ。酒場の厨房にいる。
チカ：酒場（旅人の居酒屋）の主人。
テライラ：宿屋の掃除婦。
テランス：農夫。レジスタンスにかかわる。
ドーニャ：宿屋（旅人の宿屋）の主人。

ジェローム

グレムノー：宿屋(ウォリアーズ・ステッド)の主人。宿屋は酒場の2階で営業している。
ゴース：混乱した魔法使い。重要な言葉を知っているが、聞き出すのは非常に難しい。
ソーン：戦士。神殿によく訪れるという。
トライアン：力の言葉について知る詩人。
ニコル：酒場（剣と樽）の主人。
ノマン：武器屋(ノーティ・ノマン)の主人。
バントラル：造船所(島の船大工店)の主人。
ブルワイアー：短気な鍛冶屋。

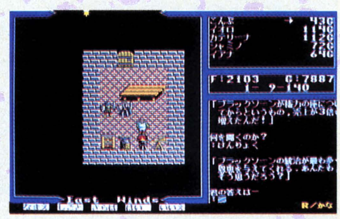
ユー

アレイン：マリオ：さらされている。
グレイマーチ：囚人。息子の行方を……。
ジェレミー：スロータ・ラムのシェフ。鍵や食料、情報などを安値で売ってくれる。
ジェローン：牢獄の友。囚人。
ダクラス：酒場(スロータード・ラム)の主人。
チャムフォート：鍛冶屋。マントラとレジスタンスについて知っている。
ドライデン：裁判所の判事。体制側の審問長官として、法に背く人々を苦しめている。
マダム・ペンドラ：薬屋（ヒーラーズ・ハーブ）の主人。
ランドン：レジスタンスの一員。
ロナン：武器屋（正義の武器屋）の主人。

ミノック

シェンストーン：ダークウォッチ武器店の主。
タクタス：鍛冶屋。体制側に与する人間。
デルウィン：乞食。有益な情報を知る。
フィオナ：福祉の家を管理。評議会員。

▼タクタスという男、体制側の人間だ。友だちを紹介してくれるというが……



フェネロン：帆を縫っている。
プライス船長：造船所(カラスの巣)の主人。
リュー：フィオナの娘。帆を縫っている。聞かせてくれる歌の詞に注意。
レジーナ：ヒーラーズ・ミッションの主人。
レディ・サーラ：ヒーラーで働いている。

トリンシック

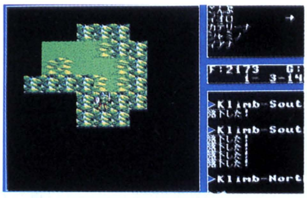
ウールフ：鍛冶屋。
グルマン：城壁の上で合図を待つ戦士。
シンダー：夢遊病の魔術師。力の言葉を…。
ジミー：湖の岸辺で考え事をしている少年。
ヘッター：ホース・アンド・ライダーの主。
ポール：武器屋（パラディン・プロテクトリット）の主人。
レイラ：ヒーラー（ウーンズ・オブ・オナー）の主人。

イラスト／赤井孝美

重要なアイテム 役立つアイテム 総覧

クリアに絶対必要な物、あれば役に立つ物、そして武器や防具など、さまざまなアイテムが登場する。そのなかから、効果がわかりにくい物やとくに重要と思われる物を紹介しよう。

なお、武器についてひとことフォローしておくと、飛び道具なら魔法の弓や魔法の斧、直接攻撃なら頭越しに攻撃できるハルバードやモーニングスターがおすすめだ。ほとんど動く必要なく攻撃できるぞ。



◀クラップルさえあれば、山を昇れてしまうのだ



▶ロード・ブリティッシュの杖。目の前にあるけど…

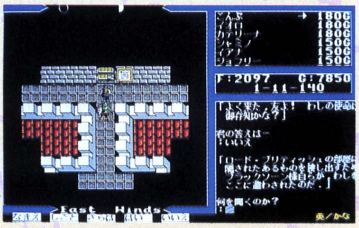
名　前	メ　モ
ジュエル・シールド	防具。ウインドメアで手に入る。
神秘の鎧	アバタールが装備する伝説の鎧。
ソード・オブ・カオス	装備すると呪われる。
グラス・ソード	1度攻撃するとなくなるが、同じ場所で再度入手可能。
ジュエル・ソード	宝石をちりばめた剣。通常の攻撃力はない。
神秘の剣	アバタールが装備する伝説の剣。
不可視の指輪	装備したキャラが見えなくなる。敵の宝箱に入っている。
防御の指輪	防御力をアップさせる。
回復の指輪	歩くだけで体力が回復する便利な指輪。
アミュレット	国王のアミュレットとは別の物。装備するアイテムだ。
スパイクト・カラー	お守りの一種。
アンク	アバタールが最初から装備しているお守り。
魔法の絨毯	空飛ぶ絨毯。非常に便利なので序盤で手に入れたい。
骸骨の鍵	特殊な扉を開ける。In Ex Por の呪文でも扉は開く。
アミュレット	ロード・ブリティッシュのお守り。アイテムとして使う。
王冠	ブラックソーン城に隠されている。
杖	ストーンゲートにある。だがいきなり取りに行くと……。
偽りの破片	シャドーロードの弱点。情報はコーブの村で得られる。
憎しみの破片	シャドーロードの弱点。
臆病の破片	シャドーロードの弱点。勇気の城でありかを教えてくれる。
望遠鏡	天体を観測するためのもの。砦の主が持っている。
HMSケープ号の設計図	船体の補強とスピードアップ。村に隠されている。
六分儀	灯台で手に入る。位置を知るための道具だ。
懐中時計	最初から持っている。時刻を知るための道具。
黒いバッヂ	体制側であることを証明する。入手には合言葉が必要。
木製の箱	非常に重要なアイテム。国王の城の屋上に隠されている。
ナイトシェード	薬草。販売しているが、ある場所を探しても入手できる。
マンドレーク	薬草。販売しているが、ある場所を探しても入手できる。

スカラブレイ

キンダー：崇高な心の神殿について知っている。
ソール：キンダーの友だち。薬草のありかを知る。
テンプショー：スピリット治療院の主人。
トーマ：薬屋（アルケミスト）の主人。
フレイン：塔に住む。体制側に与している。
フロード：グレイマーチの子。果樹園に隠れる。
ロギ：宿屋（ハウンティング・イン）の主人。

ニュー・マジンシア

ウォートン：謙譲のマントラについて知る。
カイコ：評議会員のハサッドの安否を気遣う。
シリタ：墓守の老女。誇りについて語る。
テツオ：トモカ：フミコ：ヤスダ：農夫。
フェリシティ：酒場(ハンブル・パリット)の主。
ブラウナム：ギルド（ザ・デン）の主人。



▲サデュー。屋上で不審な動きをしているが、衛兵に見とがめられない。体制側の人間だ

フォッグスバーン

ジェニファー：ジョサムの孫。祖父を手伝う。
ジョサム：元船乗り。海の危険を知っている。

ストームクロウ

ウインドマイヤー：灯台守。
エミリィ：夫と共に灯台を守っている。

グレイヘブン

アンソニー：徳の法について勉強している。
ケネス卿：非常に著名な宮廷の作曲家。ハープシコードの名手。
サー・アーバスノット：王室の貨幣鋳造係。魔法のコインを作り出した。
シャーロット：徳の法に毒されている。
デビッド：意固地な灯台守。

ウェーブガイド

グレゴリー：偏屈な灯台守。
ジャクリーン：グレゴリーの妻のようだが、話に要領を得ない。

ロード・ブリティッシュ城

アリスタ：吟遊詩人。国王不在を嘆く。
サデュー：庭師。国王の部屋の前で、ある箱を探している。体制側の人間。
ステファン：シェフ。王の帰りを待つ。



チャクルス：道化師。唄と踊りで歓待する。
デシリー：マーガレットの孫娘。
トレアンナ：庭を管理する。馬に詳しい。
ドラッジワース：地下にとじ込められている囚人。何か知っていそうなそぶりだが……。
マーガレット：キッチンのシェフ。
マックス：ノース・スター武器店の主人。

何かやり残してはいないかチェック!!

ブリタニア大陸に点在するさまざまなクエストやアイテム。すべてをクリアしないとダメというわけじゃないけど、クリアしないと先で行き詰まったり、余計な苦労を背負い込んだりする。ここで重要な何かをやり残していないか、チェックしてみよう。もちろんここに書いた以外にも、重要なポイントはある。最後になって忘れていたことを思い出しても遅い。人物一覧の解説を読んで、再確認しよう。

2種類の合言葉

レジスタンスと体制側の合言葉。レジスタンスのほうは、案外楽に聞き出せるけど、体制側のほうはけっこう大変。解錠の魔法（In Ex Por）を使えるレベルまでアップさせないと、聞き出すのはつらいだろう。ちなみにどちらも町のなかにいる人物が知っている。誰にその話を聞いたのかを答えなければならないから、ヒントをいう人物の名前は絶対にメモしておくこと。なおレジスタンスの合言葉はマントラを聞き出すのに、また体制側の合言葉は黒いバッヂを手に入れる時に必要だ。どちらもクリアにかかわるもの。聞き出したらメモすることを忘れずに。

砦や小屋はすべて行ったか？

ブリタニア各地に点在する3つの小屋と4つの砦。小屋は目につきやすいけど、砦は山に囲まれ見逃しがち。ボーダーマーチはジェロームの北の小島。ファーシングはジェロームの南東。ウインドミアはヒスロスの南。ストーンゲートはコーブの南東の山脈のなかにある。行けば必ず収穫はあるぞ。



▲小島の中央、山に隠されて砦が建つ。この手のパターンが多いので、発見したらメモを忘れずに

3つの破片と王の装備

終盤ではシャドーロードの3つの破片と、ロード・ブリティッシュが身につけていた3種類のアイテムを見つけ出すことが、基本的な目的となる。破片は地下世界。装備はひとつが地下世界のどこか。あとは地上に隠されている。ただし地上のふたつは敵の手にある。とくに杖は、簡単には手に入れられないのだ。



▲3つの破片は地下世界のどこかに隠されているという。だが捜し出すのは至難の技だ

ウルティマV登場人物一覧

ブラックソーン城

ウェブロック：2階の小部屋にいる道案内。
ギャロット：衛兵に飲ませるスープを作る。
ゴーン：囚人。仲間になる。脱獄法を知る。
ハサッド：盲目の魔術師。評議会員。
フォールウェル：ブラックソーンの道化師。
ブラックソーン：行方不明のロード・ブリティッシュに代わり、ブリタニアを支配。

ライキューム

サー・ショーン：真実の炎の番人。
バーデン：薬屋(シャーパー・メイジ)の主。
フェイ：ヒーラー（シールド・オブ・トゥルース）の主人。
マリア：仲間になる。
レディ・ジャネル：破片のありかを知る。
レディ・ヘイデン：ロード・ライアンの妻。



▲ロード・ブラックソーン。不敵なセリフを吐いてくる。戦っても勝ち目はない

ロード・シャリネス：真実の砦の主人。邪悪な帝王の真の名前を知っている。
ロード・ライアン：真実の道のために戦っている騎士。徳と原理の現状を嘆いている。
ロブ：酒場（フォーリ・タップ）の主人。
ロロ：書記官。知識の書の著者でもある。

エンパス・アビー

コーリー：コック。
ジェシップ：ヒーラー(ザ・エンパス)の主。
ジュリア：トシ：仲間になる。
ティム：吟遊詩人。ケネス卿の噂を知る。
ハードラック：道化師。ブラックソーンの歌を聞かせる。
バーバラ：愛の炎の番人。
ロード・マイケル：修道院の主人。憎しみのシャドーロードに関する情報を提供する。

サーパンツ・ホールド

ガードナー：炎の番人。炎の中に幻を見る。
クリスティ：シェフ。旅人からある物を貰ったが、使うあてがないと売ってくれる。
ソル：武器屋(シージ・クラフター)の主人。
マックスウェル：勇気を学ぶ。仲間になる。
ムッシュ・ルーベ：フェンシングの達人。魔法の絨毯で、遠い国から来たという。
ロード・マローン：勇気の砦とその周辺を支配する。シャドーロードについて知る。

▼真夜中に井戸端会議している4人の農夫。じつはレジスタンスの集会だったりする



ウエスト・ブリタニー

カミール:フィリップ:クリストファー：農夫。
ジェームス：ブルー・ボーの居酒屋の主人。

ノース・ブリタニー

カート：馬を見ている。トレアンナの友達。
シーアン：馬屋(ステイブル・ハウス)の主。
ジョシュア：センティス：レオフ：農夫。レジスタンスの一員。
ターバー：宿屋(ホテル・ブリタニー)の主。
ビジル：農場の持ち主。もと女戦士。3人の農夫と共に、真夜中に井戸端会議している。

イースト・ブリタニー

サー・アダム・ザ・トーチ：船のスピードを上げる実験をしている。
ジミー：ホーキンス親方の弟子。

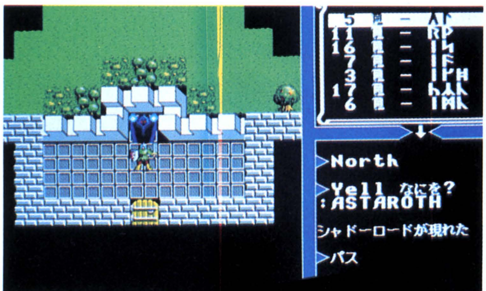
最後のダンジョンに待つものは？

３つの破片を手に入れたアバタール。原理の炎の番人たちの指示どおりに、シャドーロードたちを打ち倒した。これでロード・ブリティッシュの杖はこちらのもの。ロード・ブリティッシュの装備が３つ揃ったら、いよいよ最後のダンジョンへと向かうのだった……。

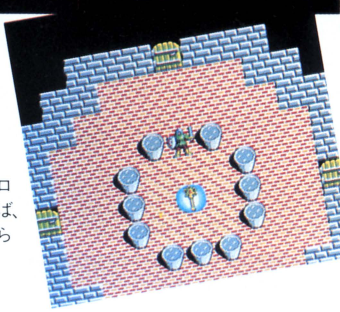
と書くと簡単そうだけど、破片を手に入れるのがまずひと苦労。首尾よく破片を手に入れても、シャドーロードの真の名がわからなければ、倒すことはできない。ちなみにシャドーロードを退治しないで強引に最後のダンジョンへ行くと、最後のダンジョンの入口で出現するのだ。もちろんひとりは倒せるけど、３人連続で出現されたら絶対に勝ち目はないのだ。やはり、ちゃんと倒しておかないとダメみたい。

ドームと名付けられている最後のダンジョンは、『Ⅵ』のアビイスのような複雑な迷路になっている。トラップの数も多いし、階段や部屋の数も並じゃない。数々の難関をくぐり抜けた一行を、最後の部屋で待っているのは!?

ということで、『ウルティマⅤ』はエンディングを迎え、話は『ウルティマⅥ』へと続くことになるのだ。



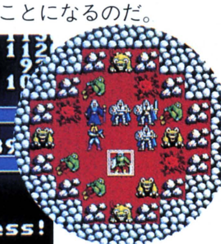
▲呼び出したシャドー・ロード。接近させて、ダメージを与えられる唯一の剣で斬る！



▶３人のシャドーロードすべてに勝てば、あの杖を手に入れられるのだが……



▲ダンジョンは封印されている。コーデックスで教わった言葉を叫ぶことで、なかに入れるようになる。ここには一体なにが待ち受けているのか!?



▲最後のダンジョン。これを見るには、ロード・ブリティッシュのお守りが必要



▶ドームのダンジョンには、さまざまなトラップ、そして数多くの部屋がある。いよいよ最後の戦いだ。果たしてエンディングが迎えられるか……!?

フリント：鍛冶屋。現在の造船法に疑問を抱く。
ホーキンス親方：造船所(オークン・オール)の主人。彼の祖父がＨＭＳケープ号を造った。
ミラン：ヒーラーズ・サンクタムの主人。

ポーズ

グリンキー：崇高な心の神殿を探している。
ダンフィッツ：ギルド(ザ・ギルド)の主人。
Dr.キャット：宿屋（猫の寝ぐら）の主人。
バンダイ：伝説の生物を探している。
フェル：馬屋（望みの井戸の馬）の主人。
ロリアン：宿屋(スマッグラーズ・イン)の主人。

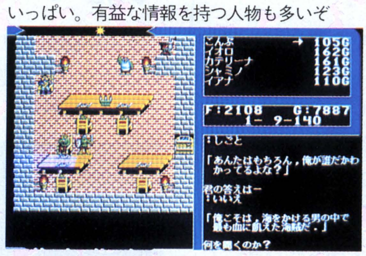
コーブ

エイバ：レオナの双子の妹。神殿で祈っている。
エンロア：薬屋（ミスティシズム）の主人。
ジェシカ：ヒーラー(サンクチュアリ)の主人。
レオナ：エイバの姉。不思議な夢を見たという。



▶レオナ＆エイバ。双子の姉妹は、神殿でお祈りしている。真夜中に不思議な夢(?)を見たというが……

▼バッカニアーズ・デンの酒場には海賊たちがいっぱい。有益な情報を持つ人物も多いぞ



バッカニアーズ・デン

キティアラ：武器屋(バッカニア・ブーティ)の主人。
ジョーンズ：造船所(ラスティ・バケット)の主。
スカリー：吟遊詩人。デビッドの歌を聞かせる。
スペン：海賊。元はガラス職人だった。
ソーキン：鍛冶屋。
ダルグリン卿：海賊。
ティアラ：酒場の女。酒好きで話し好きだ。
ディーム：ギルド(ネメシス)の主。
ニキ：酒場(フォールン・バージン)の主人。
ビドニー：登山の達人だったが、現在は海賊。
ランサック：キング・ランサム・インの主人。

ボーダーマーチ

サー・サイモン：砦の主人。ロード・ブリティッシュのアイテムについて知っている。
スチーブ：武器屋(シャタード・シールド)の主。
セントリ：デュプレ：戦士。仲間になる。
レディ・テサ：予言者。お守りについて占う。

ファーシング

クインティン：砦のコック。
テミー：魔法を教えるが、調合法はうろ覚え。
デュファス：テミーの弟子。
ロード・セガリオン：砦の主。望遠鏡をくれる。

ウインドミア

エリスタニア：変な魔女。現体制に与している。
スラッド：傭兵。人殺しが大好き。

ストーンゲート

シャドーロード：ブラックソーンを操る張本人。町のなかで戦い倒しても、すぐに復活する。

小屋

グレンデル：ネズミの姿をした錬金術師。
シンブラール：悪魔。憎しみのシャドーロードに仕えていたが、改心して隠遁生活をしている。
スーテック：偉大な賢者。有益な助言をくれる。

アララット

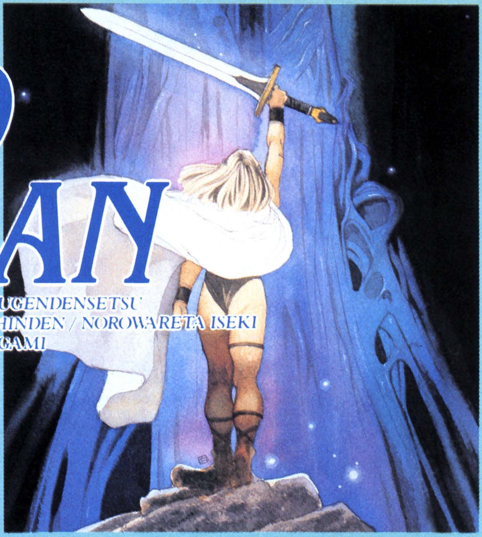
キャプテン・ジョン：渦巻に呑まれ、地下世界へ落ちた。３つの破片の発見者。仲間になる。

How To Win

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493●PC98、PC88SR・VA、X1-t　2900円(税込)

SELECTED SORCERIAN

UTSUKUSHIKI HANAYOME / GIN NO HI GA KIETAMACHI / YÔMUGENDENSETSU
SHAKUNETSU NO WANA / SOREYUKE! DOTÔ NO TRIATHLON / TOKI NO SHINDEN / NOROWARETA ISEKI
PANDORA NO HAKO / FÛIN / YAMI NI KIETA MEGAMI



いままで「受け手」だったユーザーが「送り手」となったことでも注目を浴びた『セレクテッドソーサリアン』。シリーズ完結記念として(!?)その10シナリオの魅力をレポート！　同時に実際の応募原稿も紹介しちゃいます。

『セレクテッドソーサリアン』大特集！

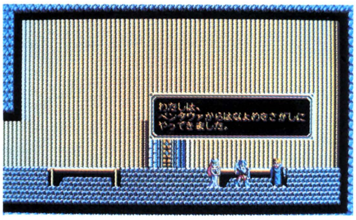
『セレクテッドソーサリアン』について改めて紹介しておきましょう。これは本誌にて行われたシナリオコンテストの入賞作品をゲームにしたものです。'88年の９月に募集をはじめてから、同10月31日の締切りまでに、じつに3000通を越える応募がありました。そして５カ月間にわたる審査期間を経て、'89年４月に大賞１作品、審査員賞６作品、審査員特別賞３作品の合計10作品が選出されたのです（審査員は矢野徹さん、荒俣宏さん、黒田幸弘さん、谷山浩子さん、日本ファルコムの加藤正幸社長、そして本誌の佐藤辰男編集長の６名)。

各シナリオともゲーム化する際に変更された部分がありましたが（システム的に不可能なことがあったのです)、実際にゲームをプレイした方には原作のすばらしさが十分にわかっていただけたと思います。まだプレイしていない方は、ぜひ遊んでみてくださいね！

矢野賞受賞作品

美しき花嫁

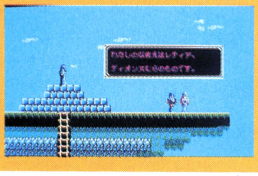
ソーサリアンが花嫁を探しに出かけるという目的が話題になったシナリオです。そのため「男性キャラがひとりで冒険に出かける」というシステムになっていて、これがまた新鮮でした。

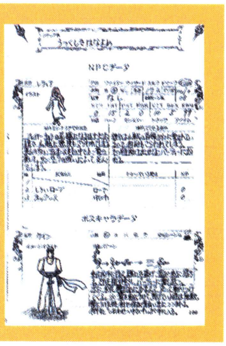


夜の広場での花嫁選び、レティアの予期せぬ行動、そしてカインとの戦い。いずれも印象深いシーンです。

これが応募原稿だっ！

右はNPCとボスキャラのデータ。年齢やパラメータなどもきちんと設定されています。

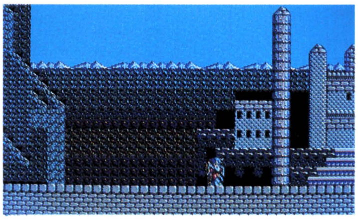




黒田賞受賞作品

銀の灯が消えた街

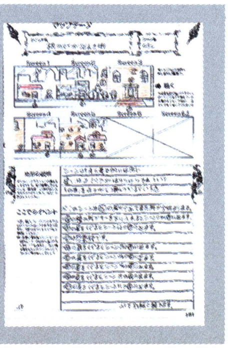
女占い師エミリアが主役の(!?)シナリオ。彼女を救うためには３つの銀製品を集める必要があったんだけど、見つからなくて苦労した人もいるんじゃないかな？　湖底に沈んでいた街に行ったり、本体とヨロイに分かれて攻撃してくるゴルディアンと戦ったりと、見どころいっぱいのシナリオでした。



これが応募原稿だっ！

オルソードの城下町。城のすぐ外には、エミリアがはりつけにされた場所もあります。





荒俣賞受賞作品

パンドラの箱

パンドラの箱から飛びだしたさまざまな「悪」を封じこめるというシナリオ。でも、パンドラの箱を手に入れるまでがひと苦労。石版に書かれていた謎に正解しないと「真実の扉」がわからないところがおもしろかったですね。

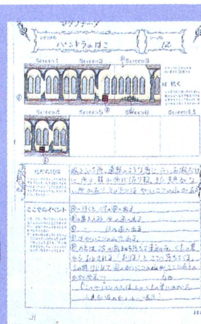
パンドラのことを思うと、ちょっぴり悲しくなってしまいますが……。



これが応募原稿だっ!

神殿にあるガイコツの山。応募原稿にはこんなにキレイに書かれていたんです。





谷山賞受賞作品

灼熱のワナ

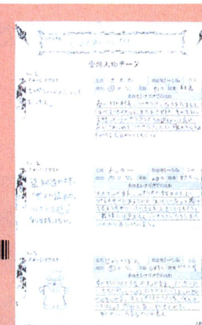
ゲームの前半と後半では、目的が180度変わってしまうというシナリオです。自分たちが倒したマグマボイアルドが、じつは守り神であったことを知ったときは、ビックリさせられたもんね! 村長のホホホや、その手下であるテシターなど、個性的なキャラクター(名前もだけど)が登場します。



これが応募原稿だっ!

右は登場人物のデータ。外見上の特徴を文章で説明しているところにも注目してね。





大賞受賞作品

時の神殿

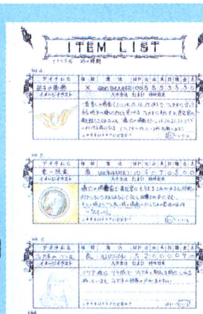
よく練られたストーリー、ステキなキャラクター、意外性のある演出などなど、大賞にふさわしいすばらしいシナリオ。プレイした人すべてが「すごい!」と絶賛しちゃうほどの作品だけに、まだプレイしていない人は、ぜひやってほしい。この感動は実際に自分でプレイしないと味わえないからね。



これが応募原稿だっ!

大賞だけあって、アイテムの設定も秀逸です。額飾りなど、その最たる例でしょう。





佐藤賞受賞作品

呪われた遺跡

吟遊詩人の話を聞いているうちに、いつしか話のなかに入りこんでしまうという導入部が印象深いシナリオ。拾った石盤をはめるだけでなく、ずらしたり読み上げたりする必要があるなど、トラップも独創的でした。事件の黒幕であるイスマリア王妃にも、ちゃんとした理由が用意されています。



これが応募原稿だっ!

右は、砂漠にある村の設定。神殿や遺跡の設定も、もちろんくわしく書かれています。





加藤賞受賞作品

闇に消えた女神

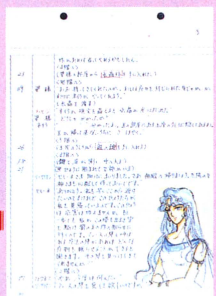
受賞した10作品のなかで、唯一女性作者の手によるシナリオ。月の女神が捕らえられているシーンでは、檻や牢屋に入れるのではなく、ヒョウに見張りをさせるなど、女性らしい心くばりが見られます。魔法使いの弟子ネイラ、楽士ファウネスなど個性的な登場人物が出てくるのも魅力のひとつ。



これが応募原稿だっ!

右は応募用紙に書ききれなかったメッセージ。セレーネのイラストがかわいいですね!





特別賞受賞作品

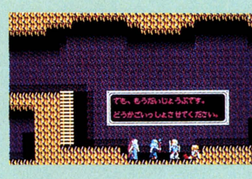
妖夢幻伝説(ようむげんでんせつ)

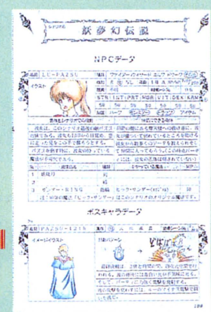
プレイしてまず感じるのは、中華風ということでしょう。敵キャラにキョンシーやパンダも登場するため、ほかのシナリオとはちがう印象を受けます。パズス12世とリーがじつは兄妹であったなど、設定も凝っています。ラストシーンでの彼らの勇気ある選択に、感動した人も多いのでは?



これが応募原稿だっ!

NPCの少女、ルー。このシナリオでは、もっとも重要な役割を演じています。

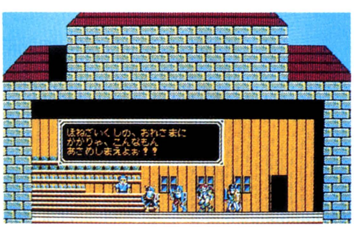




特別賞受賞作品

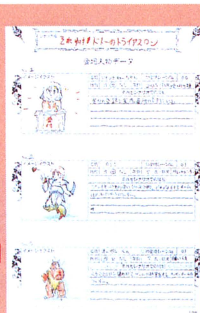
それゆけ!ドトーのトライアスロン

基本シナリオに登場したキャラクターたちが、数多く出演しているパロディシナリオ。パーティーのメンバーが特定の職業である必要があったり、クイズに正解しないと先に進めなかったりと、少しイジワルなところもありますが、それすらも魅力に感じちゃうほどブッ飛んだ作品なのです。



これが応募原稿だっ!

メッセージのセンスはピカイチ。応募原稿を読んだ人全員が笑いころげたぐらいです。





特別賞受賞作品

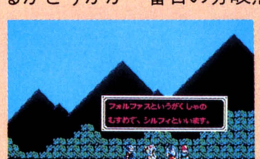
封印

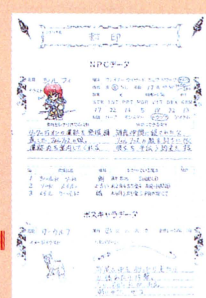
プレイ方法によって、微妙にストーリー展開が変わってしまうという異色シナリオ。ワーウルフを殺すことと、シルフィの父親を殺した殺人犯を捕らえることという、ふたつの目的があるのも特徴的。絶体絶命のピンチになったとき、絶妙のタイミングで助けが入るところもよくできています。



これが応募原稿だっ!

NPCのシルフィ。初めて会ったときに彼女を仲間に入れるかどうかが一番目の分岐点。





ケーコぐみ
KEIKO組

ソーサリアン班

今月はHow To Winに合わせて、『セレクテッド』に関係したお便りを中心に紹介します。次号では、とあることをやろうと考えています(予想はついてるかもしれないけれどね♡)。それと同時に、重大な発表も行う予定です。



こちらも『セレクテッドソーサリアン』特集です♡

まずは『パンドラの箱』の情報から。セフトシルフを封じた後、宝物を調べると、イーグルソードとGOLDが見つかるよ。東京都のポン太くんからの情報でした♡

続いては『美しき花嫁』です。ケインがナイフを握りかざして向かって来るシーンで、INDIGNATIONの魔法を使うとあら不思議、なんとケインを殺すことができちゃうのだ。つまり、レティアは生きたままなわけで、めでたしめでたし……とは残念ながらならなくて、ソーサリアンもレティアもその場から動けなくなってしまい、EXITを使うかリセットするしかなくなっちゃうんだって。こちらは、高知県の佐藤量哉くんからの情報でした!

ファンクラブに連載したイラストの作者たちから、礼状が届きました。わざわざありがとう♡



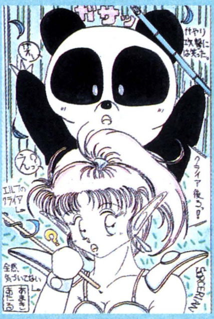
▲東京都のたくみ秋己ノ介さん。うんうん、そんな気分にもなるわよね。マラソンでは不正行為なんかもしちゃったし(笑)。



▲栃木県のelf-βくん。パンドラの箱には「希望」も入っているんですよね!



▲石川県のMFOS &まりこさん。掲載記念の合作イラストです。おめでとう!



▲愛知県の天気予報くん。パンダがモンスターなんて、ちょっぴりかわいそう!?



▲愛知県の霞川鷹丸さん。鑑定して初めてわかるんだけど……うーん、ビックリ!



▲群馬県の迷夢迷霧くん。コラコラ、キアラちゃんたらお下品ですわよ!

コミック版ソーサリアンニュース

歴史ファン待望のファンタジーコミック「戦国ソーサリアン」をキミはもう読んだかな?

読書の秋にピッタリお薦めの1冊。あふれる涙と感動のお便りが、全国津々浦々から編集部に殺到しているって……そりゃもう大騒ぎさ!

忍術修業中の猛丸(たけまる)と、それを助ける妖狐お京と、晴海(せいかい)入道が大活躍。そしてキャラクター大賞(!?)我らが茜ちゃんのカワイイこと。おかげで弟の小助も出番が少ないわりに人気が赤丸急上昇!

いやぁ……戦国時代っておもしろいですねェ。なんか、日本史の教科書で戦国時代を勉強してみようかナ……と思ってしまうほど。なんて偉大な1冊なんだろう!!

新進気鋭の"夢来鳥(むくどり)ねむ"先生の描き下ろし作品。これから先、目が離せない作家夢来鳥先生も要チェック! とにかく本屋で一度手に取ってみてね!!





クォーター スタッフ

How To Win

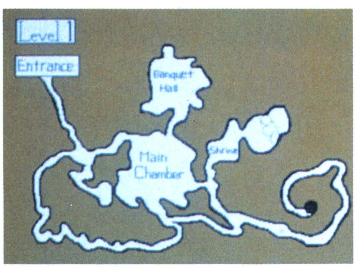
●スタークラフト☎03-988-2988●PC9801シリーズ／9800円(税別)

アメリカから届いたひさしぶりに歯ごたえあるゲーム。最近の日本のゲームのように、しらみつぶしに行動すればいつかは解けるというわけにはいかない。これはキミの頭脳への挑戦状だ！

鋭い観察力と知恵で勝利を手に！

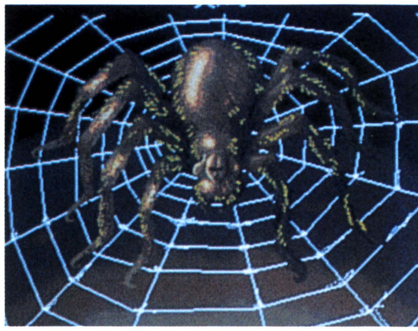
諸君はRPGというと、どんなゲームを思い浮かべるだろう？　最近の日本製コンピュータゲームしか知らないひとは、RPGとは、ザコキャラ相手に経験値を稼いでレベルを上げ、あらゆるひとと話し、かたっぱしから宝箱を開けていけば、どんどん進んでいくゲームだと思ってるんじゃないかな？　そういう諸君は、『クォータースタッフ』でカルチャーショックを受けるだろう。

このゲームはアメリカ版ではコマンド入力だった。日本版ではコマンド選択になっているが、動詞は眠る、燃やす、着るなど約30個。名詞はキミ自身や同じ部屋にいる者をはじめ、その持ち物、壁や床に置かれたものなど、ともかくキミの目に映るすべてのものが対象。さらに、○○で、○○を、○○するといった、3つの言葉の組み合わせまであるのだから、しらみつぶしに行動していくことなど不可能だ。知恵を働かせて、ひとつひとつの行動を考えていかなきゃならないってわけ。



▲オートマッピングで描かれた1階のマップ。まだ、このほかに部屋がいくつか隠されている

また、会話というものもない。情報は、巻物や壁に書かれた謎めいた文章からキミ自身が読み取るのだ。そして、敵と出会っても戦闘シーンに切り替わるわけではなく、出会ったものが倒すべき敵なのか、味方にできる者なのかは、自分で観察して判断する必要がある。もっとも敵に出会ったのに、グズグズしていると、どんどん攻撃を仕掛けられてしまうから油断できない。マッピングは基本的にはオートなのだが、自分でマップを書くしかないミステリーゾーンもあるぞ。



▲こいつの毒はエオレーヌの黒い水薬で解毒を

はっきりいって簡単なゲームではない。だが、シナリオもいいし、頭を刺激してくれる、やりがいのあるゲームであることは確か。失敗をおそれず、試行錯誤を繰り返しながら解いたとき、キミは最高の達成感を味わえるだろう。

いざ、冒険へ旅立とう！

この世界レアーの平和を護(まも)ってきたドルイド教団の会派のひとつ「木のドルイド」に異変が起きた。連絡がとだえた彼らの様子を探るべく、多くの冒険者が「木のドルイド」たちの住む洞くつへと送りこまれたが誰も戻ってこない。そこで、ついに名高い戦士であるキミ、タイタスに指名がきた……。

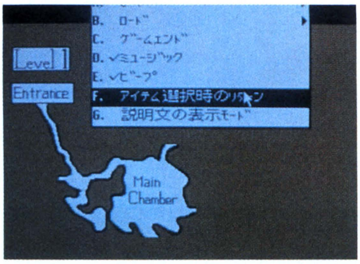
かくして冒険は始まる。重要なアイテムのいくつかはスタート地点に隠してある。アイテムの正体を探るには使ってみるのがいちばん簡単なやりかた。ただし、その前にセーブを忘れるな。まわりをよく観察しながら、さあ、奥へと進んでいこう。



▲入り口にあるガイコツ。以前に来た冒険者のなれの果てか。だが、ここでびびってなるものか！

これだけは心得ておきたいポイント講座

Lesson 1 文法のお勉強



▲名詞2つを組み合わせる時にはシステムで「アイテム選択時のリターン」をオフに

すべての行動はコマンドで行う。動詞＋名詞＋名詞の組み合わせを上手に使うことが大切になる。ふたつの名詞の組み合わせかただが、動詞の後にくるのは「○○を」にあたる名詞と覚えると簡単だろう。たとえば「渡す、黒い水薬、ブルーノ」とか「攻撃する、クモ、剣」といった具合いだ。



▲正しい行動はひとつではない。扉を開けるにも攻撃、鍵を開けるなどいろいろ

Lesson 2 ヒントを活用せよ!



▲この部屋、娯楽室では、ヒントを聞けば、まったく攻撃を受けることなく、敵を倒せる

主だった場所にはヒントが用意されている。コマンド入力時に「H」と入れると、その場所ですべきことや注意するべきことを知らせてくれる仕組みだ。ゲームスタート直後には、初歩的な注意事項もある。ときには、このヒントの力に頼らずには進めない場合もあるので、必ずヒントを調べることを忘れないようにしよう。

大事なヒントはパッケージの中にもある。付属の羊皮紙とコインから得られるキーワードは魔法の言葉。これを唱えれば、入手したアイテムの正体を調べることができる。ただし、識別の杖というアイテムを手に持っていることが必要だ。このアイテムはレベル1の奥のほうにある。なるべく早く手に入れたいものだね。

Lesson 3 仲間をうまく使え



▲美しき女戦士エオレーヌ。彼女は囚われているので、助けてやるだけで仲間に加わる

パーティのつくりかたや使いかたに、このゲームの大きな特徴がある。まず、モンスターですら交渉次第では仲間に引き入れられてしまうというのがおもしろい。ただし、会話のコマンドがないので、交渉のしかたがむずかしい。アメリカ版では「ほほえむ」というコマンドが使えたらしいが、日本版にはない（なぜかマニュアルの説明では載っているが）。最初に出会うブルーノなどは周囲をウロウロしていると加わってくれる。相手によっては、物をあげると仲間になるものもある。

パーティを分割して使えるというのも珍しいシステムだろう。片方からしか開けられない扉など、これを活用すべき場所は多い。別れ道で、別々に動かすのも賢い使いかただろう。

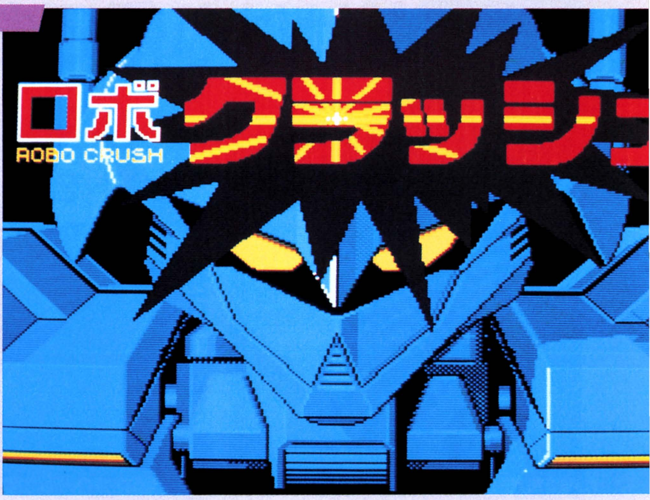
レベル3のミステリーゾーンマップ大公開

プレイしていて、いちばん頭を悩ませるのがここだろう。部屋と部屋の関係がじつに複雑でマップにしにくいので、一覧表にまとめてみた。なお、スモーキールームでは、あるアイテムを身につけていないと、自動的に下のガスルームに落ちてしまう。またフォグルームには有毒ガスが立ちこめているので、足を踏み入れるなら、解毒剤を忘れないように！

部屋名	東へ	西へ	南へ	北へ	その他
a ミスティルーム	c	c	g	階段	――
b ミストチェンバー	g	g	i	l	下へ k
c スモーキールーム	b	a	g	a	――
d スモークルーム	e	e	f	g	――
e スモーキーチェンバー	g	f	f	i	――
f スモークチェンバー	g	e	e	i	――
g フォグルーム	c	a	i	a	――
h フォギールーム	h	h	a	d	――
i フォグチェンバー	e	e	h	g	――
j フォギーチェンバー	b	f	e	g	――
k ガスルーム	k	g	b	j	上へ b
l ペンタグラム	王座の間の入口	b	l	c	――

●システムソフト☎092-752-5262●MSX2／7800円(税別)

ロボクラッシュ
ROBO CRUSH

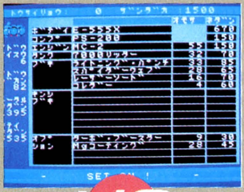


勝ち抜き戦大会 結果発表

誌上バトルもいろいよ最後！　勝ち抜き戦の結果、同じ勝ち数だった2機の対決。さらにリプレイで活躍したスパリアンとの決戦も同時リポートだ！

同位決勝戦　14勝同士！　スプライト対ナイト！

CV 892 FG



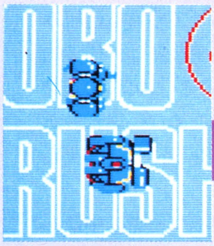
▶禁止武器はいっさい装備せず。エンジンパワーで勝負するナイト型！

VS



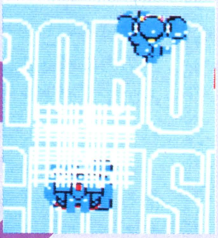
▶長時間行動可の高速スプライト。威力の大きな3本のソードが主要武器

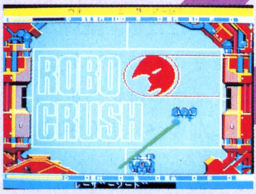
ファントム—00S



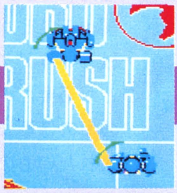
▲距離は近距離！　真の強者の座をかけて対決だ！

▼スパイダーウェブで"CV"先攻！　頭部を一撃で撃破！

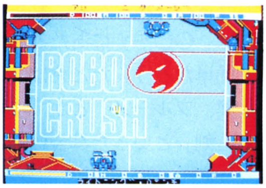




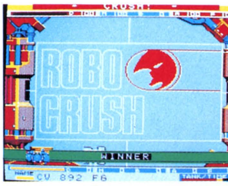
▲腕部に致命傷を負った"ファントム"。状況はさらに不利になる



▲"ファントム"最後の反撃もついにおよばず



▶とうとう"ファントム"は限界を越え……



◀徹底して攻めた"CV"はトップに輝く！

"CV892FG"快勝。見事なペースで試合を進め、"スパリアン"との特別試合の出場権を得る。

勝者 CV 892 FG

大会結果

今回大会の参加マシーン総数は115機。前大会より32台ほど増えた。結果は全マシーンによる勝ち抜き戦によって決められ、もっとも勝ち星の多かったマシーンが優勝。以下、勝ち数の多い順に順位が決定された。

20名のオーナーにはライセンスが発行されるとともに、優勝者に100、準優勝者に60、3位に30、入賞者に20のクレジットを支給。通常大会での使用が可能である。

順位	マシーン名	オーナー名	勝数	タイプ	ライセンスNo.	敗れたマシーン名
1	CV 892 FG	ジェフ　フィスター	14	ナイト	D1K307	ラインサー
2	フントム-00S	大嶋　茂晃	14	スプライト	D1W101	はなちゃんハルトさんごう
3	GENTLEMAN	小野　泰宏	11	スプライト	D1A308	SHOOTING STAR
4	ももおに よるゆきJR.	福岡　眞考	9	ナイト	D1A307	LD.WIZ
4	RED ELEPHANT.	川上　俊則	9	ケンタウロス	D1C303	LONG TAO
6	MAGICIAN3	武良　昌和	7	ナイト	D1W301	シュウティング・スター
7	PH-13S	下田　将人	5	ケンタウロス	D1W302	CHARGE RW
7	シュウティング・スター	東　光彦	5	スプライト	D1W306	CV 892 FG
7	ラインサー	杉本　優一	5	ナイト	D1W303	GENTLEMAN
10	LONG TAO	吉川　雅人	4	スプライト	D1B001	ももおに　よるゆきJR.
10	CHARGE RW	佐伯　剛	4	ナイト	D1W304	MANTICORE
10	SHOOTING STAR	鈴木　謙一	4	ナイト	D1W305	あかざ
13	ROAD RUNNER6	支倉　夏雪	3	ケンタウロス	D10502	KING DRAGON
13	GOLD DIGGER	薄井　孝之	3	ケンタウロス	D1W306	LONG TAO
13	LD.WIZ	小川　泰之	3	ナイト	D1K304	ZEUS
13	ZEUS	梶山　洋平	3	ケンタウロス	D1W307	PERYTON
13	MANTICORE	中野　雅丈	3	ケンタウロス	D1W308	ファントム-00S
13	はなちゃんハルトさんごう	中村　雅範	3	ケンタウロス	D1A309	MAGICIAN3
13	ファーナス　2	山本　幸作	3	ケンタウロス	D1A201	D830 K SZR・RED
13	メガスオン．0	ハーゲン・さいの	3	ナイト	D1W309	ZZ ZAXON

※すでに別のライセンスナンバーを持っている人は上のものは無効。持っているものにプラスすること

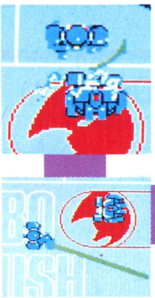
特別試合 CV 892 FG、スパリアンを撃破！

スパリアン

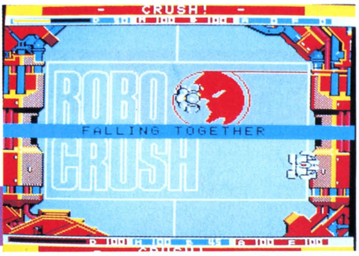


▲ひさびさの誌上登場！〝ファントム〟と同型の高性能機だが、行動時間に難点あり

双方クラッシュ！ 再試合に！



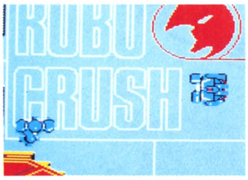
▶両機激突！ 白熱の接近戦が続き、互いの武器が敵機の装甲をえぐる



▲両マシーンが同時に行動不能に！ ボディタイプこそちがうが、その戦闘力はほぼ互角だ！

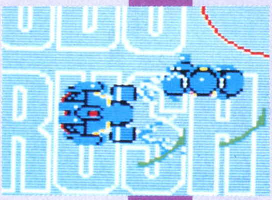
特別試合は大波乱！ なんと2機のマシーンが激しい戦いの末、ダブルクラッシュ！ 再試合となったのだ。互いに屈辱を晴らすべく、両機はふたたびフィールドにあがる……。

戦闘開始！



◀〝CV〟〝スパリアン〟ともに臨戦態勢！

雌雄を決するときがきた！ 長距離で対峙する両マシーン！

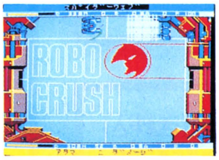


◀一気に両機接近！ コレダーを回避する〝CV〟

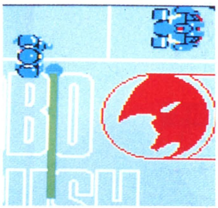


▶怒濤の逆襲。〝スパリアン〟の脚部破壊

スパリアン反撃…だが…

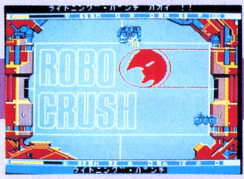


◀ふたたび損害は同等に。両雄ゆずらず

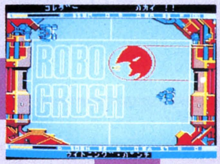


▶〝スパリアン〟を猛襲するレーザーソードの一撃！

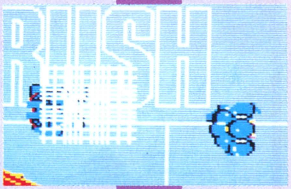
移動不能の状態からスパリアンは果敢に攻撃する！ スパイダーウェブが〝CV〟の頭部を直撃。大打撃を与えるが、〝CV〟も防御一方に甘んじてはいない。すかさずレーザーソードで報復。瞬時に優位を取り戻した！



▲ライトニングパンチ破壊さる！〝スパリアン〟は遠距離攻撃の手段を失い戦力低下

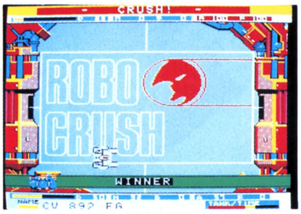


◀さらにコレダーまでもが使用不能に！



▶〝CV〟渾身のスパイダーウェブがヒット！〝スパリアン〟の腕部をついに完全破壊

激戦に決着！

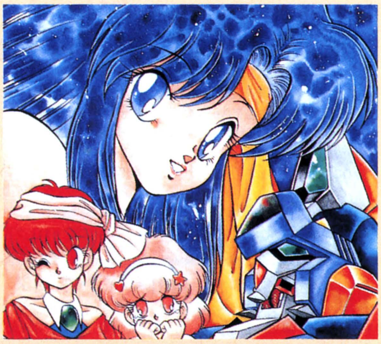


▲同型マシーンに連続勝利！〝CV〟は実戦で最強たる証を立てる

〝スパリアン〟が力つきウィナー決定！ 全大会最後の試合を〝CV〟は勝利で飾ったのだ。

CV 892 FG 連勝!!

ロボクラッシュ情報局



愛読多謝！ ついに連載終了！

ジュディです。いよいよ今回でMSX$_2$版『ロボクラッシュ』の連載も終了！ ご愛読ありがとうございました。誌上バトルも最後の大会にふさわしくおおいに盛り上がりましたね。特別大会に参加していただいたオーナーの方々にも大感謝。白熱した戦いの数々がいまでも昨日のことのようによみがえってきます……。

もちろん今後も読者参加ゲームのほうは続きますし、98版『ロボクラッシュ』のほうもただいま開発絶好調！ 詳しい情報が入りしだい、また誌面でお伝えします。内容については期待してください。かならずすごいものができてくるはず。完成してみなさんのお手元に届いた後には、またMSX$_2$版みたく誌上バトルのような特別企画をやりたいですね！ そのときにはまたみんなで楽しく盛り上がりましょう。

ではしばらくのお別れです。これからも『ロボクラッシュ』を応援してくださいね。お相手はジュディ・ジェラルミンでした。また会う日まで、See You Again♡

イラスト／高島 大

大好評！大人気!!

KMOオリジナル・グッズシリーズ 通販情報!!

大好評のKMOオリジナル・グッズシリーズ、
NEWアイテムも加わり、ますますパワーアップ!!
さあ今すぐ申し込んで、友達に自慢しよう!!

KMO Original Goods Series

キャラクター・テレホンカード

各¥1,100(送料込)
※テレホンカードは非課税商品です。

キミの大好きなキャラクターがテレカに!!ファン必携。度数は各50。



商品番号 T−17 ロードス島戦記OVA

商品番号 T−18 NEW! サイレントメビウス

キャラクター・テレホンカードⅡ 表紙シリーズ

各¥1,100(送料込)
※テレホンカードは非課税商品です。

大人気コミックスの表紙がそのままテレカになった！
シリーズで揃えよう!! 度数は各50。



商品番号 H−1 魍魎戦記MADARA①(メタリックカラー)

商品番号 H−2 魍魎戦記MADARA②(メタリックカラー)

商品番号 H−3 魍魎戦記MADARA③(メタリックカラー)



商品番号 H−4 魍魎戦記MADARA④(メタリックカラー)

商品番号 H−5 サイレントメビウス①

商品番号 H−6 サイレントメビウス②

アルミカードケース

各¥750(税・送料込)

テレカやキャッシュカードなどが、スッキリ収まるオシャレなカードケース。

商品番号 A−1



サイレントメビウス(色：シルバー)

商品番号 A−2



ロードス島戦記(色：ゴールド)

商品番号 A−3



宇宙英雄物語(色：シルバー)

下敷&リトルケースのステーショナリーセット

商品番号 S−3

各¥1,235(税・送料込)

裏にも楽しい絵がイッパイの下敷。そして、シャーペン、マーカー、水性ペンが4色の計6本が入った便利でコンパクトなリトルケースのセット。



宇宙英雄物語

お申し込み見本

払込通知票 〈オモテ〉

口座番号：東京 3−541658　金額：2335円

加入者名：㈱角川メディア・オフィス　料金　円

払込人住所氏名：(郵便番号□□□-□□) 自分の住所 氏名 電話番号　備考　受付局日付印

〈ウラ〉

通信欄

●ロードス島戦記OVAのテレホンカード T-17 1枚
●宇宙英雄物語のステーショナリーセット S-3 1個
18歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し(払い込み手数料は自分で支払って下さい)、商品の代金を振り込んで下さい。

①あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけて下さい。

②通信欄にあなたの欲しい商品名、商品番号、数量、そしてあなたの年齢を書いて下さい。

③振込先の口座番号は、**東京3-541658。**加入者名は、**㈱角川メディア・オフィス。**

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品下さい。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。

※なお、商品は払い込みの確認後、2〜3週間前後で配送致します。

問い合わせ先

●商品の発送、代金については、㈱サンデックス内 KMOオリジナル・グッズ発送センターまで。〒141 東京都品川区上大崎4-5-26-4404 ☎03-490-1511

●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ☎03-221-9381

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ☎03-221-9381

漂流伝説
クリスタニア
Crystania Saga

RPG誌上ライブ

作―水野良とグループSNE
画―うるし原智志



CHAPTER XIII 開かれた大地、開かれた周期

ついに冒険者たちの前にその姿を現した恐るべき敵、神王。クリスタニア全土に戦乱の火を拡げようとする彼の真意は、そして彼の正体は……⁉

登場以来、圧倒的人気を保ち続けた超大型連載“クリスタニア”第１部はいまここに、堂々の完結を迎えるのであった。

さらば、若き冒険者たちよ‼

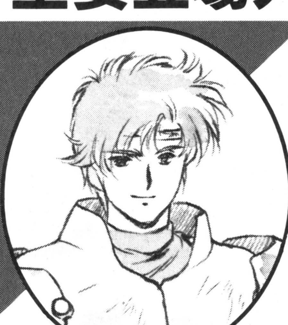
会合の地にて、神王は己れの野望を語る

GM　さ〜てさて、いよいよ漂流伝説クリスタニアも最終回になりました。
サイア　で〜もでも、ハッピーエンドを迎えるような雰囲気じゃないわね〜。
レイルズ　そうだね。ハッピーエンドになるためには、何が必要かな。
ビーン　まず、剣の牙の公爵を倒して、それから神王を倒して、それから暗黒の民どもを駆逐して、それから……。
バッソー　ダーッ、遠いぞ、果てしなく遠いぞ。
GM　ところで、前回からの引き続きで、剣の牙の公爵は、神王の露払いをするように一歩、一歩ときみたちのほうに近づいてくる。
レイルズ　戦うならみんなは受けてたつそうだよ。



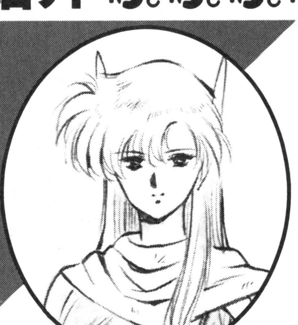
主要登場人物紹介

レイルズ



人間の戦士にして、パーティのリーダー。優柔不断、無責任とののしられながらも終始マイペースではあった

サイア



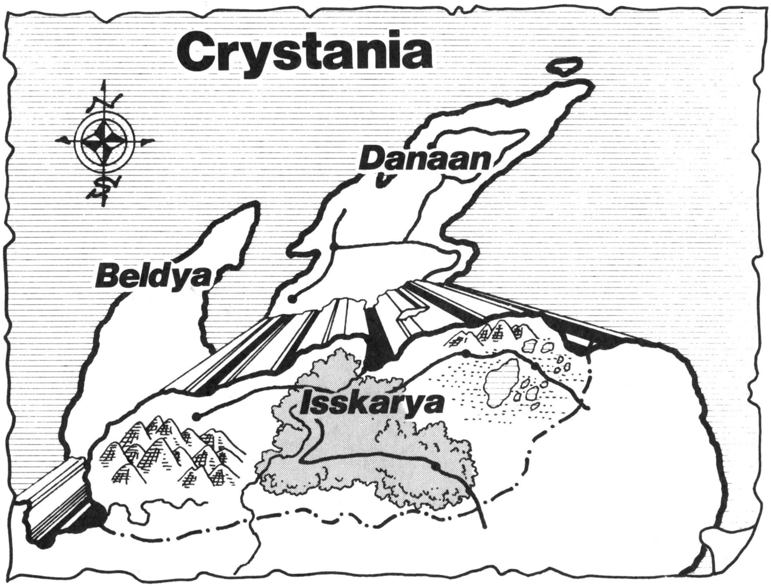
ハーフエルフのソーサラー。連載開始当時はおとなしくって、純情だったよな〜。で、いまはというと……

バッソー



人間のスカウト。ウォリアー・マスクを手に入れてからは、もっぱら戦士として活躍

サイア　そうだよは、ないでしょ。結局、最後までリーダーの自覚は芽生えなかったのね。
レイルズ　これぱっかりは、性格だからね。
ビーン　公爵なんかどうでもいい。仲間にならんか、ならんと殺すの繰り返しだけなんだから。それより神王だよ、神王。まず、じっくりと様子を観察しよう。
GM　はいはい。神王は黒き甲冑に身を包んでおり、腰には巨大なグレートソードを下げている。長身の彼ではあるけれど、グレートソードの剣先はさすがに地面に届いてしまっている。神々しい後光がさしているのは、神獣とまったく同じ。「あの男こそバルバスが肉体を支配した暗黒の民の王、漂流王アシュラムだ」と、銀狼フェネスが静かに教えてくれる。
ビーン　ガ、ビ〜ン。なんちゃって。
シャイロン　まさしく、驚き。
バッソー　ある程度、予想はついていたけどな。
サイア　でも、支配されてから、活動を開始するまでずいぶん時間がかかったものね。
GM　理由はあります。それから、ちょっとした設定ミスもね。ま、人間と神獣との合体のためのプロセスにはそれだけの時間が必要だったと理解してちょ。
レイルズ　じゃあ、いまさらフェネスに身体を貸してあげたって、間に合わない可能性のほうが断然高いわけだ。
ビーン　とにかく好奇心少年のぼくは神王に向かって、あなたの目的は何なのかと聞いてみるよ。
GM　神王、答えていわく、「わたしの目的はわたしの目指す世界をこのクリスタニアの地に創造することだ。永劫なる過去から夢みてきた理想の世界だ。様々な障害により、実現できなかったが、いまこそ念願がかなうときがやってきたようだ」。
サイア　どんな世界？
GM　「個人の力がもっとも尊重される世界だ。いまの世界は、真に力ある者が決して厚遇されているわけではない。たとえば、生まれてきた身分により、あるいはフェネスの定めた周期により束縛され、その力を発揮することができない。わたしの創造する世界では、もっとも力ある者がもっとも高き地位につくことができる。戦士は皇帝に、神官は最高司祭に、そして魔術師は大賢者の称号を得るであろう」。
シャイロン　主旨がよくわからないな。
ビーン　要約してよ。
GM　そだね。えーと、つまり彼が理想とする世界は、もっとも優れた人物が独裁政治を行うということみたいだ。そして、実力ある者が高い位につくという、いわば能力主義だね。力が正義の世界ともいえる。ただ、全体主義ではなくて、個人の能力がもっとも尊重されるんだ。
バッソー　危ない思想の持ち主だなぁ。
レイルズ　実力の世界か。ぼく向きだな。
サイア　レイルズの嘘つき、嘘つき、嘘つき〜！

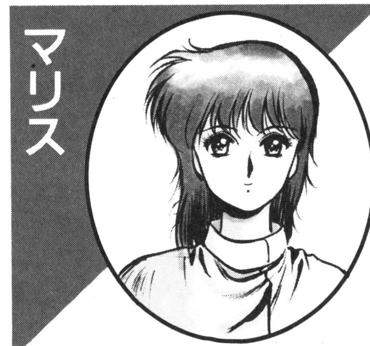




ドワーフの商人――じゃなかった僧侶。クリスタニアはその後、彼の唱える神聖資本主義により統一される（ウソ）



人間のシャーマン。無邪気な元気少年ということで売りだすが、結局ただのミーハー小僧であることがばれた



冒険者たちが旅に出るきっかけとなった、銀狼の部族の娘。シェープ・チェンジする能力を持つNPC

会合は行われ、神獣たちは決断する



シャイロン　神王の主張はだいたいわかった。しかし、納得はできない。しかも、チャ・ザ神の教えにも反している。

GM　そうだね。神王の考えは、ある意味で完全な自由を保障するファラリスの教えに近いものがある。

バッソー　力がない人間にとっては地獄ってわけだ。オレは絶対に支持しないぞ。

ビーン　ぼくもだよ。

GM　それでは、フェネスが定めた周期はいかがかな？

サイア　それもね〜。イマイチかなぁ。

シャイロン　それは、この世界の住人たちが決めることだと無敵のシャイロンは思った。

ビーン　でも、ぼくたちもここまでかかわりあいになった以上、何か協力しないことにはね。

GM　それに、きみたちも無関係とばかりはいってられないしね。

サイア　どういう意味？

GM　それはあとでわかるよ〜ん。えーと、きみたちがあーだこーだいっているあいだにいつのまにか周りには黒山の人だかり——もとい神獣だかりができている。なにしろ、フェネスや神王という重要な方々がその場にいるんだから、ここがいちばん盛り上がるのは、やむをえないところ。中でも目立つのは、山をとぐろ巻きにできそうなぐらい巨大な虹色の大蛇。その名も高き、神獣ルーミスさんだ。

バッソー　名前はよく聞いているけど、初めて見るな。

GM　〝虹色の大蛇〟ルーミスは、かなり怒っている様子だ。始まりの地という神聖な場所に、外なる者がいるのはどうしたわけだ、と咆哮（ほうこう）するような声を上げている。

サイア　きゃあ、きゃあ。

ビーン　こんなのと戦いになったらひとたまりもないだろうなぁ。

バッソー　オレたちがいちばんひ弱なのは、ほぼ間違いないものな。

GM　フェネスはルーミスを静めて、そういった話合いは我等、神獣たちだけでしよう、といっている。

ビーン　神獣たちの会合が始まるんだ。

バッソー　そして、剣の牙の公爵と決着をつけるときがな。

GM　う〜ん。そうしようとも思ったんだけど、よく考えてみれば、こいつといま戦って勝っても何も得ることがない。利益がない以上、戦う意味はないだろう。剣の牙の公爵も余裕を見せて、おまえたちが今後、どういう行動をとるか、とにかく見てみることにしよう、というのでありました。それに、ここは神聖な土地だからね。血で汚すことをよしとしない神獣たちも多いだろう。

レイルズ　あらら、またまた肩すかしをくっちゃった。

ビーン　こいつはいったい何だったんだろう。

GM　ゆくゆくきみたちの倒すべき敵であることは間違いないよ。今日で連載は終わりになるけど、キャンペーンはまだ終わったわけじゃない。ま、これからのきみたちの行動いかんだけど。

バッソー　そうだろうな。

ビーン　これからのぼくたちの行動を決めておかないとね。

シャイロン　それを決める前に、会合の結果を知りたいと思う。

サイア　賛成。

GM　ＯＫ。ではでは、神獣たちはまばゆいばかりの光に包まれて、やがてそれぞれが光の球になったかのように見える。神獣たちが変化した光の球は、しだいに集まりながら、天空に上昇していく。それとともに光の球はますます輝きを増し、もはや目を開けて見ていることができないほどだ。

シャイロン　ならば、目を閉じる。これで万事、解決。

ビーン　シェードでも召喚（しょうかん）して、日傘代わりに使おうかな。

バッソー　邪道なシャーマンだな。

GM　そうして、しばらくのあいだ光の球はひとつになり、天空に浮かんでいたが、突然、まるで爆発するように激しい輝きを放った。そして、それが合図であったかのように、ひとつの光の球は、いくつもの小さな光の球に分かれ、ゆっくりと地面に降りてくる。

やがて、それぞれがもとの神獣の姿に戻っていった。どうやら、会合は終わったようだ。

バッソー　あんれ、早い。

GM　きみたちの感覚にしてはそうだろうね。しかし、彼らもその能力を制限されているとはいえ、もとは神。高密度で情報をやりとりするための能力ぐらいはもちろん持っているだろうさ。

シャイロン　つまり、すべての話合いはすんだということかな？

GM　そういうことだよ。きみたちの前にひとつの光球が舞い降りてきたと思うと、それはフェネスの姿に変化した。

ビーン　フェネスさま〜、交渉の結果を教えてくださ〜い。

GM　はいはい。交渉はだいたい以下のように進んだんだ。いままで、クリスタニアの地を封印せしめていた周期だけど、これがもはや失われたことはすべての神獣たちが認めた。そして、神王はクリスタニアの地を征服し、新しい支配を行うと宣言。もちろん、これに反対する神獣たちも多かったが、神王はこれは決定であると、一歩も譲らない。ならば受けてたつと、ルーミスらの保守派が結束を固める。

レイルズ　で、結果として何が決まったのさ。

GM　何も決まらなかったんだよ。もはや、神獣たちは自らの意志で行動するしかなくなったんだ。行動の指針となるべき周期は定められなかったし、ある意味で完成された世界だったクリスタニアは、他の世界と同様に混沌の波にさらされることになるわけだ。

ビーン　戦争が始まるんだね。

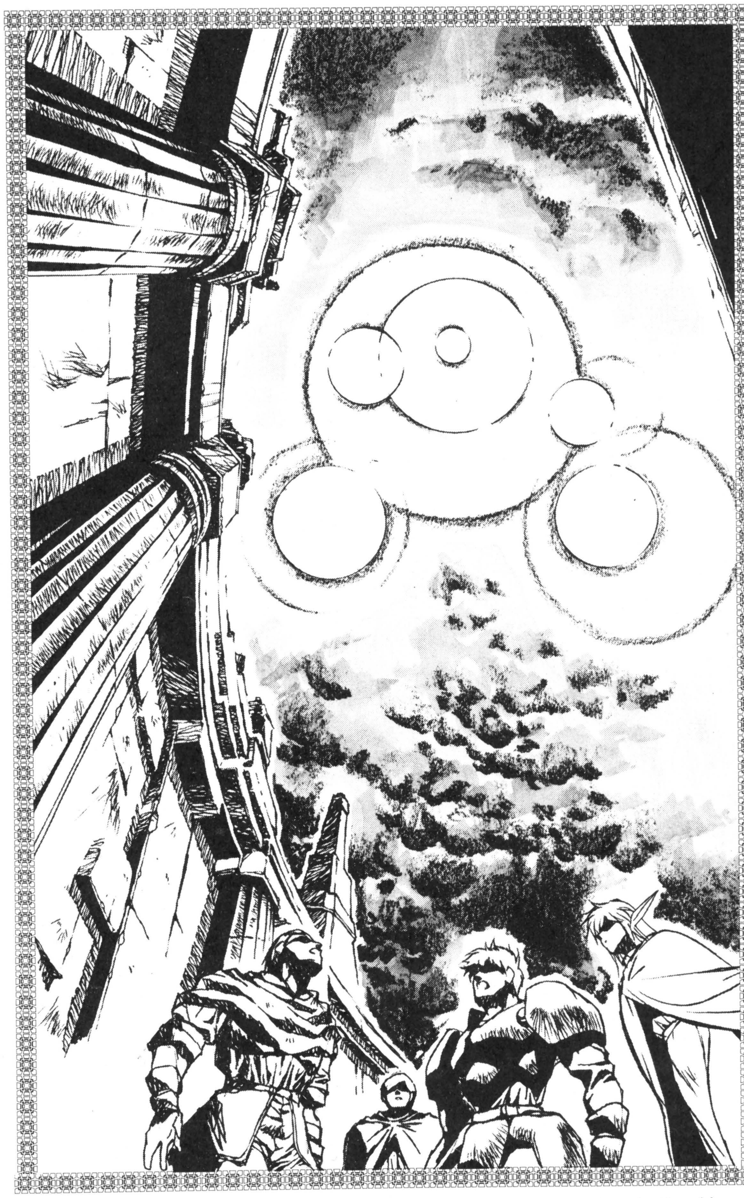
サイア　もう始まっているじゃない。

ビーン　そうじゃない。いままでのような小ぜり合いではすまない。本物の大戦争が始まるんだよ。

サイア　……ダナーンに帰りましょ。

バッソー　賛成！

GM　もちろん、それはきみたちの選択しだいだ。しかし、現実はそう甘くはない。ダナーンに帰ろうとも戦火からは逃れることはできないのさ。なにしろ、クリスタニア全土が遥かな過去においてそうであったように、海と接する高みにまで降りていくんだ。だから、もはやダナーンとクリスタニアを遮る障壁は何もなくなったってわけさ。いやがおうにもダナーンは、戦乱に巻きこまれるだろう。



ビーン　ふたたびガ、ビ〜ン。

サイア　シ、ショックだわ。

レイルズ　それでも、帰ったほうがいいだろう。間違いなくぼくたちがクリスタニアの事情に精通している人間なんだからね。新しき民だって、ヤワじゃない。

GM　まったくだ。クリスタニアの住民にとっては、新しき民は暗黒の民に匹敵するぐらい恐ろしい力を持っているのかもしれない。なにしろ、神々の庇護もなく、数千年という戦いの歴史をくぐりぬけてきた民族なんだからね。

バッソー　戦いは望むところだ。オレにこのウォリアー・マスクがあるかぎり。

GM　アイテムは人の性格をかくも変えます。気をつけたいものです。

レイルズ　じゃあ、我々はダナーンに帰るってことで、いいんだね。

サイア　賛成。

ビーン　そして、一緒に暗黒の民と戦うように説得するんだ。

シャイロン　これで完璧。

GM　さ〜てね。それはどうかな。

古き物語の終わりと、新しき物語の始まり

バッソー　なんだ、なんだ、何がいいたいのだ。

GM　ことはそうカンタンに片付かないってことさ。なにも、新しき民と敵対するのは、暗黒の民だけとはかぎらない。超保守派のルーミスなんか、外の世界の住人など皆殺しじゃあ〜、と鼻息も荒いしね。それから、きみたちも噂だけは聞いている「帝国」だが、こちらも独自の世界を創造すべく聖戦を開始することを宣言しているそうだ。他の神獣たちの考えも定かではないし、クリスタニア大陸は、当分、戦乱の波にのまれることになるだろうさ。10年続くか100年続くか、それはわからない。周期が支配していた時代は終わり、もはや神獣たちでさえも未来を予知することはできないのだから。

バッソー　事態は何ひとつ解決していないどころか、どんどん悲惨になっていくばかりだ。

GM　でもね、おかげで、冒険に向いている世界になりつつあると思わない？

ビーン　あ、そうか。

GM　戦乱がなければ、冒険のネタもない。しかも、暗黒の民、神獣の民、そして新しき民をも巻きこんでの混乱だから、冒険のバリエーションも豊富だと思うけどね。いい方が悪いかもしれないけど、ＲＰＧに適した世界になったわけさ。

サイア　それが目的だったってわけだ。

GM　そう。ロードス島戦記の世界からクリスタニアの世界へ、このキャンペーンを通じてみんなにはどんな世界か理解してもらえたと思うから、もはや混乱なくこの世界を舞台にしたＲＰＧができることだろう。次のキャンペーンは万全の態勢で臨めるはずさ。

バッソー　意図はわかったけど、このままじゃオレたちはあまりおもしろくない。

GM　だいじょーぶ。このキャンペーンはまだまだ終わりじゃない。きみたちがダナーンに帰るまで、どんな冒険が待ち受けていることか。

ビーン　ああ、好奇心がうずく。

GM　冒険者のサガだね。さて、会合が終わり、神獣たちは次々と去っていく。ルーミスたちは、古き周期の復活を目指して、そして神王は暗黒の民によるクリスタニア支配を目指すべく。そして、フェネスは――。

サイア　フェネスは？

GM　うん、彼はマリスに向かって静かに語りかけている。「銀狼の部族を召集し、暗黒の民との戦いの準備をせよ。わたしも力を貸す。討つべきは神王バルバス。そして、暗黒の民たちだ」

バッソー　新しき民との関係は？

GM　それは、そちらの意志しだい。でも、こちらには同盟の用意はあるよ。

ビーン　ならば、その同盟のための橋渡しこそ、ぼくらの使命だ。

シャイロン　もちろん。商売の神チャ・ザは、交流が大事だというのがその教儀。新しき民の商売人の恐ろしさがやがてクリスタニア中に知られるであろう。

GM　度を越すと、嫌われるよ。でも、新しき民にはクリスタニアには発達していないいろんな技術を持っているからね。ドワーフたちもいることだし。

シャイロン　武器がいちばん売れるとみた。

バッソー　死の商人と呼ばれるぞ。

GM　と、そのとき。地面が大きく揺れた。地震のようだ。それも、かなり大きな規模のね。

ビーン　クリスタニアが下降しているんだ！

GM　そのとおり。えーと、遠くを見てちょ。

サイア　見ました。

GM　きみたちのいる山頂からは、遠く海が見下ろせる。その海とクリスタニアの大地とがゆっくりと近づいていくさまが、ぼんやりと見える。

ビーン　感動的だなー。

GM　感動的かどうかはともかく、きみたちが新しい時代の始まりに立ち合っていることは間違いないだろう。それは、完成されてはいるけれども閉ざされた世界の終焉。未完成ではあるものの開かれた世界の始まりだ。永劫に繰り返す周期の支配は終わり、過去から未来へと変化しつつ流れる時間に支配される世界になったってわけだ。それは、きみたち新しき民にとって当然あるべき世界の在り方だけどもね。

レイルズ　さ〜て、帰ろう。とにかく、世界が広くなって未婚の女の子が増えた。けっこうなことだよ。

シャイロン　商売相手も増えたことだし、信者の数も増えるはず。

バッソー　ウォ〜。戦いがオレを呼んでいる。

GM　ところで、みんな。

サイア　はい？

GM　ものは相談なんだけれども。

ビーン　はい？

GM　神獣の民になんない？

バッソー　はりゃ？

レイルズ　どういうこと？

GM　つまり、フェネスの従者にならないかってことだよ。彼に身体を貸す気がないってことはわかっているけどね。でも、従者になるぐらいなら、かまわないよね。

レイルズ　そりゃあね。

GM　フェネスはきみたちの勇気を高く評価していて、自分の従者として迎えたいと申しておられます。特典として得られるのは、様々な特殊能力すなわちタレントだ。

ビーン　ねぇねぇ、どんなタレントがあるの。

GM　ここにサンプルでつくったリストがあるからこれを見てちょ。銀狼に姿を変えられたり、リジェネレーションの能力が得られたりとけっこう便利だよ。

ビーン　は〜い。ぼくはフェネスの従

者になりま～す。

GM　はいはい。おひとり様、ご入信～。

バッソー　他にも迎え入れてくれる神獣がいないのかな。

GM　そうだね。フェネスは、この新しい時代において、クリスタニアに生きるすべての者が秩序ある暮らしがおくれることを目標に掲げているんだ。その考えに同調した神獣はいわばきみたちの支持者でもあるからね。

レイルズ　どんなのがいるの？

GM　いろいろいる。きみたちが知っているところでは、前回きみたちをこの始まりの地まで運んでくれた〝白頭の大鷲〟フォルティノだね。

バッソー　大鷲に変身できるわけだな？

GM　当然。

レイルズ　空を飛べるのは有利だな。

サイア　わたしはこれに入信しま～す。

GM　はいはい、歓迎します。残りのメンバーは？

シャイロン　プリーストは、もはや信じている神がいるから関係なし。

バッソー　オレは自分とウォリアー・マスクしか信じていない。

レイルズ　戒律が厳しいのはいやだから。

GM　ＯＫ。それでは、きみたちの帰りの旅が始まるわけだ。そして、それは「クリスタニア第１部」の終焉でもある。ひとつが終わって、ひとつが始まるのは、不変の真理だからね。

長いあいだおつき合いしてくれてどうもありがとう。





EPILOGUE in CRYSTANIA

このときの会合は、のちに「周期の終わりの会合」と呼ばれることになる。かくして、クリスタニアは神話時代から続いていた数千年の平和に終止符を打ち、激しい戦乱の時代へと突入していくことになる。

神獣の長である銀狼フェネスは新たな、そして完全な周期を求めるべく、神王率(ひき)いる暗黒の民との対決を決意する。そして、フェネスは大司教マリスを通じ、クリスタニアでも最大の数を誇る自らの従者たちに檄(げき)を発した。

しかし、神王の持つ圧倒的な魔力に支援された暗黒の民は、イスカリア南部からクリスタニア中央部への侵略の速度を早めつつ、一方ではイスカリア征服のための準備を整えつつあった。その勢いは、とどまるところを知らず、黄色と黒の軍勢は、クリスタニアの奥深くへと怒濤(どとう)のごとく押し寄せていた。

一方、クリスタニア中央部には〝真紅の蟻帝〟の名で知られる地底の神獣クロイセの帝国があった。クロイセは周期の束縛が失われたと知るや、帝国の支配をクリスタニア全土に広めるべく、極端な拡大政策を開始する。「隷属か、死か」帝国が掲げる要求は、このふたつであった。クリスタニア中央部に位置する帝国であるだけに、大陸北部と南部との連絡が完全に途絶える結果となる。これにより、辺境に散らばる弱小な神獣の民たちは、強大な帝国軍と孤独な戦いを強いられることになる。

また、〝虹色の大蛇〟ルーミスとその従者たちは、古き周期にあくまでも固執し、外なる者を廃絶すべく聖戦を開始する。ルーミスの忠実な大蛇の部族は、クリスタニア各地で「外なる者狩り」を断行し、暗黒の民、新しき民、両者から恐れられる存在となる。

そんな事情さえ何も知らず、クリスタニアの降臨という現実にダナーンの民はさらされることになる。〝神の住まいし地〟のこの異変は、ダナーンの民に恐慌を巻き起こす。権威を失いつつあったダナーン王国の女王を廃し、王国の支配をかねてより目論んでいた将軍デュルムは、時期到来とばかり、混乱に乗じて、女王を王城の塔高く幽閉し、実権を掌握。親女王派の騎士や貴



族たちを次々と処罰していくとともに、自らの私兵ともいうべき親衛隊を組織し、恐怖をもって民の抵抗を抑えつけようと企てた。そして、デュルムは、一方ではクリスタニアへ偵察隊を差し向ける。それは、明らかにクリスタニア進出を意図してのものであった。

このデュルムの反乱を鎮圧し、幽閉された女王を救出したのが、〝我が道を行く勇者〟レイルズとその仲間たちである。この勇者は若き女王の執政官となり、のちに女王の夫として選ばれることになる。

大司教マリス、執政官レイルズの会談によってイスカリア・ダナーン同盟が成立するのは「周期の終わりの会合」から、10年が経過してからのことであった。

その年、新世紀10年。激しい戦乱の嵐は、いまだクリスタニア全土に吹き荒れていた——

あとがき……

第1部が終了し、プレイヤー・キャラクターたちは、クリスタニアの歴史上の人物となりました。この第1部は、ゲームマスターも、プレイヤーも手探りでプレイをしているという感じが強かったのですが、強引ではあるもののそれなりにまとまったようにも思っています。

第1部は終わりましたが、クリスタニアの世界はまだまだ続きます。皆さんの支援さえあれば、「ロードス島戦記」より息の長いシリーズにしたいと思っているぐらいで、ぼくもグループSNEの一同も、貧弱な腕に力こぶをつくっているところです。

さてさて、次号は1回お休みいただいて、次々号からはいよいよ第2部の開始となります。題して「傀儡の王、真なる女王編」。〝帝国〟を舞台にプレイヤー・キャラクターたちが、邪悪な陰謀に立ち向かいます。目標は立派なのですが、第1回目のプレイを終えた現時点でいえば、お笑いパーティがまたも誕生といった気がしないでもありません。

第2部ではプレイヤー・キャラクターの中にビースト・マスターも加わり、クリスタニア独自のRPGをお届けすることができると思っています。

そこで予告！　お休みさせていただく次号コンプティーク誌においてロードス島戦記RPGならぬクリスタニアRPGのルールをまとめた大付録をつけます。これさえあれば、クリスタニアRPGのシステムの全貌が一目でわかる、第2部からの連載への準備が万全になる、といいことづくめの大付録です。本屋さんでお買いもとめのさいには、ぜひ付録がついているかどうかをお確かめのうえご購入ください。

それでは、また会いましょう。「RPG誌上ライブ・クリスタニア」、これからも変わらぬ声援をよろしくお願いします。

（ゲームマスターこと水野良）

ロードス島戦記 商店

戦争反対

和平祈願

ロードス島戦記RPG

まいど！「ロードス情報なら世界一」のロードス島戦記商店でございます。今月は、かなりたまっておりましたロードス島戦記RPGのご質問にお答えいたします。まだまだ質問のほうは受け付けておりますので、わからない部分がありましたら、遠慮なさらずにどんどん聞いてくださいね(どんな質問でも結構です)。そして、より充実したプレイを楽しんでくださいませ！　そうそう、待望のRPGリプレイの第2巻も、発売されましたぞ！

お久しぶりのQ&A特集でございます

まいど！　小番頭です。今回は、久しぶりに、ロードス島ＲＰＧの質問にお答えします。

Q：ぼくは初心者のマスターなのですが、集団戦闘をどう扱ったらいいのかわかりません。先日も、洞窟の入口で20匹のゴブリンとキャラクターたちを戦わそうとしたのですが、狭いために最高で10匹までしか戦えませんでした。

A：個々の戦い方は、ゴブリンと冒険者たちの頭の問題になるんじゃないでしょうか。どちらも命がけでしたら、少しでも有利に戦おうとするはずです。まず、冒険者のほうですが、人数がゴブリンよりも少ないのですから、狭い場所のほうが戦いやすいはずです。洞窟の入口なら、ウォリアーやナイトが並べば最悪でも３対１ぐらいで戦えるでしょう。魔法使いが後ろで待機しているゴブリンにスリープクラウドやスネアなどで足留めすれば、ゴブリンどもを各個撃破することができるかもしれません。

一方ＧＭが操るゴブリンのほうですが、ゴブリンシャーマンやゴブリンロード（ビデオの第２巻でパーンに倒されたあいつだょ〜ん）などが一緒にいたかどうかで対応を変えなければなりません。なぜなら、知能が低いゴブリンだけでは知的な戦術はとれないはずですから、前から順に倒されていくだけでしょう。しかし、ゴブリンシャーマンなどのリーダーがいれば話はちがいます。一旦洞窟の奥に引くか、一気に出てくるかして、広い場所で戦おうとするでしょう。しかも、後ろに控えている魔法使いを飛び道具や魔法で狙（ねら）ってくるかもしれません。どちらにせよ、ＧＭはプレイヤーの工夫を重視しながら、戦いがおもしろくなるようにしましょう。

Q：８レベル以上の成長や５レベル以上の呪文を教えてください。

A：え〜と、上級キャラクター、上級呪文についてはただいま準備中です。来月には、もうすこし詳しいことを発表できるかもしれません。今回は、上級ルールの中から、集中力の新しい使い方をいくつか紹介しましょう。

①イニシアティブを取る

パーティのだれかが集中力ロールに成功すれば、ここぞという場合にモンスターよりも先に行動することができます。

②敵の抵抗力を下げることができる

呪文を使うキャラクターが集中力ロールに成功すれば、キャラクターのレベル×５％だけ敵の抵抗力を下げることができます。

③すばやく身をかわす

生命力があと１点しか残っていないなんていう場合に、集中力ロールに成功すれば、敵の攻撃をかわすことができます。

他にも、キャンペーン・シナリオや追加呪文などが発表される予定ですので、お楽しみに。



お便りを紹介いたします!

小ニースを主人公にした小説を送ってくれたのは、東京都の帝王タダマス18様。原稿用紙4冊分という大作を、それも生原稿を送っていただきました。ありがとうございます!

おなじみの水野響様は「ロードス島三國志」なるオリジナルゲームをつくって送ってくださいました。水野様はキャラコンの応募ハガキにも別のオリジナルゲームを書いてくださったのですが……いやはや、なんともバイタリティあふれる方です!

自分たち(ARGというグループ)で行ったキャンペーンをリプレイという形でまとめ、その本を送ってくださったのは東京都の田中憲様。仲間うちで楽しむためだけにつくられたものを、当商店に送っていただき、まことにありがとうございました。

岩手県の竜堂捨様からは「アシュラム」という除草剤についての情報をいただきました。「ソウルクラッシュ」ならぬ「ウィード(雑草)クラッシュ」(ごくふつうのカマ)を持ったアシュラムというのも、なんかすごそうですね(笑)。



▲大阪府のさんとお・たけし様。幻の第2話とは、未完成バージョンのことです(笑)



▲東京都のキマイラぱる様。とてもキレイですよ。カラーで載せられなくてすみません



▲兵庫県の黒胡椒(くろこしょう)様。個性的なタッチと、ディードの表情が印象的です



お便り、お待ちしております

今回、お便りを紹介できなかったみなさま、まことに申し訳ありませんでした。これにこりずに、また送ってくださいまし。また、先月号でプレゼントの当選者を発表いたしましたが、ソフビ人形の生産が追いつかず、発送が遅れております。いま少しの間お待ちくださいませ。なお、イラスト、お便り、そしてロードス島戦記RPGのルールに関するご質問は、いつものとおり下記の住所までよろしくお願いいたします!
あて先:〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部ロードス島戦記商店係

ぼくはロリコンではあ~りません、と強く訴える水野であった

水野良戦記 14

最近、読者の方から「水野さんて、ロリコンなんですか?」という質問を2回たてつづけに受けた。昔はともかく、ぼくは別にアブナイ、ロリコンではない。ただ、男である以上、スケベ心は持ちあわせていて、それっぽいマンガやアニメはけっこう読んでる、そして見ているけどね。

これは、話がどこかで歪(ゆが)んで伝えられているにちがいない、と予想していたのだけど、この前、はたとその理由がわかった。じつは大学時代、ぼくは漫研に所属していて、(当然のことながら)小説ではなくマンガを描いていた。

そのマンガの主人公が14歳の少女で、絵がらもなんとなくロリコン・マンガっぽい雰囲気があった。ロードス島戦記の連載が始まるとき、キャラクターのイメージを伝えるため、この絵がらでイラストをかいて出渕さんに送ったものだから、かえって出渕さんを混乱させてしまったという結果となった。この話を出渕さんやぼくがイベントなどでネタに使ったことがある。つまり、ここから話が膨(ふく)らんで「水野はロリコンふうのマンガを描く」から「水野はロリコンである」という誤解につながったわけである。「火のないところに煙はたたない」のは真実だけど、噂(うわさ)には尾ひれどころか、胸ひれ、腹ひれ、脂ひれまでつくという見近な例だ。

NEW PRODUCT



RPGリプレイ 第2巻絶賛発売中!

おなじみ、ロードス島戦記のリプレイ版IIが、ついに文庫にまとまりました。オルソン、シーリスをはじめ本誌IIで登場したキャラが、連載時とはまたちがったプレイで大暴れ! ほか、「ロードス島戦記RPG」のシステムについての説明、そしてT&Tでロードスの世界をプレイしたリプレイも特別に収録!! 角川スニーカー文庫、定価は500円(税込み)。

システムソフト
コンプティーク
主催

ブルトン・レイ シナリオコンテスト



おかげさまで、シナリオコンテストの審査も順調に進行中であります。さて今月は、応募作品における傾向や特色、その過ちなどについて、お話しましょう。将来シナリオライターをめざす人は、参考にしてくださいまし。

審査員が首をひねった……

これが「困ったちゃん」シナリオだ

1 壮大すぎるテーマは命取り!

オリジナリティのある作品を、と呼びかけ続けた、このシナリオコンテスト。なるほど、いろいろ個性あふれる作品も寄せられたが、ありがちなものも負けず劣らず多かった! たとえば……予備審査にあたったシステムソフトの人に、その例を聞いてみよう。

「やはり多かったのは、善の神と悪の神が戦う、というストーリー。こういうテーマはもう、出つくしてますからねぇ」うーむ、たしかにそりゃ、ありきたりすぎるぞ、おい。パロディならいいけどさ。

「それに、そういう話はテーマが大きすぎて、まとまりがつかなくなっちゃうんですよね。もっと身近な題材でストーリーをふくらませたほうが、おもしろいものができると思うんですが」

そう、そもそも『ブルトン・レイ』ってのは、あくまでも短編の味わいを大切にしたゲーム。そして短編というのは、ささやかな題材を簡潔に、しかも印象深くまとめる技量が、要求されるんである。そこらへん、シナリオライター候補生は、よ〜く勉強すべし。短編の名手と呼ばれる作家の小説を、いろいろと読んでみるのもいいぞ。

「あと、エンディングですね。必ずしもハッピーエンドじゃなくても、いいと思うんです。思わず考えさせられちゃうようなエンディングがほしかった。その点が少し残念です」これも、短編には欠かせない要素。長編ならば、途中のクライマックスでいくらでも話を盛り上げられるけど、短編はエンディングの余韻が命だ。短くても心に残る名作というのは、かならずエンディングでうならせてくれるもの。ま、今回は時間のなかったせいもあるだろうけど、紙の上でいくつもプロットをつくってみて、じっくり練り上げてからゲームづくりに取りかかるべきなのだ。

それにしても、シナリオづくりってむずかしい。いま例にあげたような点は、だれもがハマりそうな失敗だと思う。だからつぎにつくるときは、そこらへんに気をつけて、より完成度の高い作品をこころがければいいのだ。せっかく「シナリオエディタ」買ったんだもん、これからもいろんな作品にチャレンジしなきゃソンだよ。ふん、そのうちシステムソフトがハダシで逃げ出すような名作をつくりあげてやるぜ!

 イラスト/杉山真理

2 自己陶酔に気をつけろ！

さて、応募作品のなかで、もうひとつめだった困ったちゃんが、「自己陶酔のひとびと」である。自己ＰＲの原稿に「最後のセリフが泣かせます」なんて書いてきたりして、こらこら、自分で「泣かせます」なんて書いてんじゃねーよ、なのである。ま、それはまだ愛敬がある。べつにゲームの出来とは関係ないし、こちらもけっこう楽しませていただいた。だが問題は、ゲームのなかでも自己陶酔しちゃってるひとびとなのだ。

たとえば、けっこう多かったのが、ひとりよがりな裏設定。世界設定に凝るのはいいことだが、それはあくまでも、ゲームの世界を奥深く楽しむためのものだ。「じつはこのゲームの裏には壮大な物語があって、それを理解しなくては、このゲームをやっても、なんのこっちゃゼーンゼンわかんないのである」みたいな裏設定は、いたずらに混乱を招くだけではないか。

作品とは、相手に伝わるものがすべてなのである。裏設定に凝るなら、それを生かしたゲームにしてほしい。この話、耳の痛いプロもいるんじゃない？



★★★力作ありがとう★★★

応募者全リスト

ともあれ、みんなの力作がこんなに集まって、うれしいかぎりだ。おしくも選にもれた人もふくめて、ここに名前を一挙掲載しちゃうぞ！　サンキュー！

横田徹	平鍋剛	高橋浩一	西岡恭平	篠田直樹	石場純一	田口恵美子	島田雄一	田中昌文
田岡和	山口秀吾	熊谷剛愛	安川浩久	堀陽一郎	小田島将之	香月宏之	佐藤英雄	児玉宏治
小宮正行	崎野真吾	桑原久栄	町田哲哉	市川和弘	長谷部修	北村一英	奥村俊秀	阿部伸一郎
村上仁彦	岡部誠	伊藤洋一	吉田敦	古庄昌也	宮崎元裕	森俊彰	中村真一	山本史郎
成岡瑞将	今村有宏	木下裕隆	大塚欽一	菅家章光	高津博樹	田中明彦	阪井正樹	伊藤秀治
花戸章光	斉藤あづさ	河合秋典	中村昌也	村亮太	時枝秀行	林保成	中村彰吾	浅野文郎
長森秀俊	吉池真一	森田徹	宮崎秋顕	水野透	中原拓也	関口友己	藤川英男	古谷俊一
村田方人	嶋田健世	荒堀明弘	掛川伴康	杉澤史仁	田中豪	及川誠	藤川洋一	東幸生
江川宜宏	堀江透	大西浩二	土橋祥三介	杉山隆一	仲野真輔	藤川英樹	有冨毅	中村啓一
川野祐一郎	山内永久	滝本稔	近藤義之	木村勝	松岡利幸	藤井智也	倉内伸和	山脇直樹
佐藤龍	後藤友二	野村潔	伊藤研二	長門英悟	前嶋一宏	田口博士	井坂直弘	
池上琇一	橋本誠	山崎治	千葉惣介	牧健司	只野雅貴	加藤雅麗	伊庭嘉隆	
柚木晃	神山直人	佐多英和	竹田晋之	鈴木貴昭	浅井和則	山口俊規	穴山和博	
福田八千代	桧垣龍太郎	遊佐研紀	新田俊太郎	国分伸慈	中原航介	竹井秀晃	林健治	
佐藤正治	佐藤正治	辻義周	細井賢一	小笠原祥之	梅只功	古崎哲也	鈴木英彰	
森井利章	波多江哲夫	大住太郎	上村雅之	成田智勇	三浦修平	森尾泰則	山本有尚	
木村充明	薄井和也	塩谷直貴	羽鳥勲	真田敏行	新井雅仁	會田智弘	大久保勝彦	
関貴弘	小島直樹	田島理裕	福島健	太呉崇	光宗英樹	山本昭弘	草薙清博	
香取直孝	石和優典	瀬崎剛康	相臣昭夫	飯田元裕	関口友己	森本倫弘	牧野友紀	
片岡弘一	樋口秀樹	吉野浩一郎	小山泰士	野口利行	安田岳	藤川邦晴	松尾敦彦	
柴谷昭一朗	荒上英彦	蓮尾公裕	石和康宏	佐久間勝仁	須永崇	境克存	松宮慎司	
神藤良彰	前堀一也	秋山直人	熊谷幸治	高木憲匡	島井契	小山俊一	本田武市	
伊藤剛	外山敬	印南英明	百瀬靖彦	長岡親	山本紘平	野田清志	灰塚秀明	
浅見勇人	萩野靖幸	長縄良司	山梨毅	小林恵介	辻本啓秀	佐藤雅幸	阪本正直	
桑沢善行	神明前兼一	渡辺康伸	谷山明久	岡野仁志	横山敦	上平郷	鈴木巌	
佐藤宏光	幸喜健児	前田行輝	村瀬健一	藤田晃久	水上忠伸	大隅宏幸	桐林孝明	
柿坂尚志	伊藤拓郎	桜井信夫	加納寛明	大町守	早川英一	福田隆也	吉川政次	
岡本浩	古川邦浩	松丸武史	高橋忠男	久保博之	安井理	田中保幸	山辺祐一	
冨多匡俊	宮崎公宏	高橋正明	田中康隆	米田武司	諸葛正弥	伊藤彰	梶原健司	
若林高行	上松雄飛	宮本高志	栗原万里子	近藤圭一郎	山崎敏顕	高畑大輔	升永俊英	
奈良信夫	西村聡	柴田純子	黒田一仁	上村秀樹	永添智照	小林健太郎	刀根有史	
中川正樹	梅崎啓雄	若谷敏	山下昭郎	島庸介	岩崎嘉三	野村修一	清川森	
山本正宣	山口伸弘	岡部学	河内則幸	上野智彦	河野智憲	米地功至	穂満将徳	
石川馨太郎	山本要	野尻武嗣	松井等	杉崎純	平松竹志	岩木宣憲	川久保徹郎	
高木修一郎	佐藤浩之	堀薫	林周作	加藤慎一	島了一	瀬尾淳	内田昌良	
内藤賢二	渡辺陽介	持田直穂	石塚和昭	小川博史	森下光宏	力禰友一	田村博幸	
磯文久	清松大樹	北澤誠	小松正典	石原弘典	波多野哲也	江口潤哉	尾方裕昭	
羽方祥浩	門間大輔	柳沢学	青木滋	岸裕司	酒井明彦	山内栄二	榊原直樹	
永添智照	伊藤耕一郎	加藤誠	吉岡友樹	松田國宏	宮前卓也			
岡部信也	西田文徳	杉山哲也	田代正憲	石井巌一	岩瀬健正			
徳江哲弥	小関健夫	斉藤祐介	岡田潤	八幡洋志	森本昇			

以上343名

いよいよ来月は入選作発表だ！

クロちゃんのRPG

VOL.38

千夜一夜

この世はすべてラックで動く？

ああっ！　もしボクに、いまやってるRPGのキャンペーンのキャラ並みのラックがあれば……ドリーム、サマー、年末ジャンボ、さらには全国自治宝くじまで、ぜーんぶ買いまくっちゃうのに!!

黒田幸弘

第217夜 クロちゃんの日頃のおこない

今回もいつものように、あれこれ悩みながら原稿を書いていたら、友人がひとり現れたんだ。
「やあ、黒田さん。お忙しいですか？」
「あのねぇ。ワープロを必死で打ってるのを見ればわかるだろう。ちょうど締め切りに追われてるところだよ！」
「ああ、そういえばそうですね。それで今回の話は？」
「前回がカリスマの話だったから、今度はラックをネタに書こうと思ったんだけど……」
「どうかしましたか？」
「書いてるうちに、だんだん腹が立ってきてねえ！」
そうなんだ。ラックの話になると、ボクは世の中の不公平さを感じてしまうんだ。だって世間には、宝くじで1等賞を当てるヤツがいるんだもの。それにひきかえボクなんか、雑誌のプレゼントすら、一度も当たったことがないんだぜ。
「まあまあ、黒田さん。ラックなんて、しょせんは非科学的な迷信じゃないですか。そんなもので、人生が左右されるわけありませんよ」
「お、めずらしく、フォローしてくれるのかい。まあ、そうかもしれないなあ。ラックは非科学的な迷信か……しかし、ラックの問題じゃないとすると、ボクはなぜ抽選に一度も当たらなかったのかな？」
「まあ、それは、ラック以外の原因があるんじゃないですか」
「というと？」
「黒田さんの日頃のおこないとか……」

第218夜 運のいいヤツにはかなわない

うーむ、たかが雑誌のプレゼントから、「日頃のおこないが悪い」という話に発展するとは思わなかったなあ。これじゃ「ラックがない」といわれるほうが、まだ世間様の聞こえがいいよ。
なにしろラック、つまり〝運〟というのは、ボクたちの生活の中にも、ずいぶん深く浸透してるからね。たとえば「オレは迷信なんか信じないぞ」っていう人でも、なにかといえば「ついてる」とか「ついてない」っていうでしょ。でもこの「ついてる」っていうのは、よーするに運のことだもの。
「なるほど、そりゃそうだ。たしかに世の中には、やたらとツイてるヤツがいるからなあ」
「誰か思い当たる人でもいるのかい？」
「まあ、黒田さんもご存知のヤツですけどね。あいつとゲームをやると、腹が立つのなんのって」
「というと？」
「まあ、ようするにダイスの目がいいんですよ！」
うーむ、このテの話は、ゲーム界の永遠の伝説みたいだよ。どのゲーマーの知り合いにも、「あいつはダイスがいい」とか「ダイスの目だけで勝ってる」なんていうプレイヤーが、少なくともひとりはいるらしいんだ。もちろん「ボク以外は全員ダイスがいい」という、なさけないヤツもいるけどね。
「まあ、世間もそんなものかもしれませんけど、でも、あいつは異様にダイスがいいんですよ。ボードゲームでも、ムチャな攻撃をしかけて、ダイスでよく勝つんだけど、それがＲＰＧになると、もう凶悪そのものでして」
「凶悪？」
「だって人が一晩中かかって考えてきたシナリオを、さんざん荒しまわり、そのうえ不利な戦闘でも、ダイスで勝ってしまうんですよ！」
あ、そういうプレイヤーって、どこにでもいるんだよね。それでマスターが文句をいうと、「どんな展開でもきちんとフォローできるのが、ゲームマスターの腕前じゃないか」なんて開き直るんだぜ。
「そうなんですよ。このあいだなんか、ひどかったなあ」

●

なんでもその時のシナリオでは、パーティは宮廷の陰謀事件に巻きこまれていたんだって。ようするに若い国王が、アサシンに襲われたんだけど、いろいろ調べてみると、どうも怪しいのは先代の国王の弟、つまりいまの国王の叔父(おじ)にあたる大公殿下なんだ。

そこでパーティの仲間は、もうすこし裏付けを取ろうとしたんだけど、例のラック男のプレイしているエルフときたら、そんなまだるっこしいことはせずに、いきなり大公を告発したんだ。
「なに、わしがアサシンを差し向けただと。きさまら、なんということをいうのだ！」
「あのう……きさまら、とボクらまで一緒にしないでほしいんですけど。エルフがかってにいったんですから……」
「えーい、うるさい。そこのエルフ、何か証拠でもあるというのか？」
「証拠？　そんなもの必要ない。そうやってあわてて否定するだけでも、じゅうぶんに怪しいわい！」
むちゃくちゃな論理だなあ！　これじゃ、たとえ犯人でも怒るぜ。
「わしを侮辱したな。なら決闘だ！」
「おいおい、マスター。ちょっと待ってよ。この大公殿下は、どれくらいの腕前なんだい？」
「うーん、まあ、レベル34の剣士という設定だよ」
「34？　おれたちゃ、まだ15レベルじゃないか！」
「まあ、怖いのなら許してやってもいいぜ。エルフが謝るのならね」
「だーれが謝るもんか！　決闘でもなんでもやったるぜ」
「おいおい、こんなにレベルがちがったら、いくらお前のラックが強くても勝てるわけないよ」
「だいじょうぶ！」
なんだか知らないけど、みょうにエルフは強気だったんだ。
「ふむ、それでは３日後の夜明けに、町はずれの草原で会おう。逃げるなよ！」

●

さて、３日後の夜明けにパーティはそろって町はずれの草原へ。ほかの仲間は町から逃げようかとも思ったんだけど、大公の部下が見張っているので脱出できなかったんだ。でもエルフはのんびりしてたんだよ。
「ほう、逃げずによく現れたな。いい度胸だ」
「勝つに決まってる決闘を逃げたら、まるでバカじゃないか」
「おい、よせよ！」
しかし大公は、もう頭にきたようだ。
「きさまら、なめよって！」
「あのう……きさまらじゃなくて、このエルフだけですよ。決闘をするのは」
「うるさい、覚悟しろ」
マスターがかってに盛り上がって、いざ戦闘を始めようとしたら、そこでエルフからストップがかかったんだ。
「おっと、マスター。決闘というからには、武器はボクが選べるんだよね」
「まあ、そうだな。たしかに決闘を挑まれたほうが、武器を選べるけど……でもこの世界じゃ、武器といえば剣か弓矢、それに斧と槍、せいぜいそんなところだなあ。もちろん魔法はダメだからね」
「そんな危険なものは選ばないよ。ボクの武器はこれ」
といってエルフは、六面ダイスを２つ、自分の前に出したんだ。
「なんだよ、それ。えーと、ダメージが２Ｄ６の武器は……」
「ちゃう、ちゃう。ダイス、つまりサイコロで決闘をしようというんだよ」
「なにいっ？」
しかしエルフも口がまわるから、勝負がつけばいいんだろう、とか、根性なしだからサイコロで勝負ができないんだ、とか、あることないこといってごまかしちゃったんだ。
「うー、うるさいのう、このエルフめが。しかし、きさまの武器には問題があるぞ。決闘というのは、命を賭けて争うものだ。どうやってサイコロ勝負に命を賭けることができるのだ！」
「あんさん、アホいわんといてえな。わてらのサイコロ勝負では、いつも命よりも大切なお金を賭けとりますで」



まったく、どこの世界に関西弁（？）でしゃべるエルフがいるんだよ！
「うーむ、わしはきさまらのような庶民ではないから、金など興味ないわ！」
「ほなら、こないしまひょ。わてらが勝ったらあんさんからお金をいただく。そのかわり、あんさんが勝ちなはったら、わてらの首をあげますわ」
「こらこら。わてら、なんていって、かってに俺たちの首を賭けるなよ！」
「ふむ、まあ、よかろう。それでは十番勝負だな」
まあ、勝負のほうは想像どおり、お得意のラックにものをいわせて、エルフのボロ勝ちだったんだ。
「さて、わての勝ちでんな。ほなら約束の……」
「えーい、くそっ。金などいくらでもくれてやるわっ！」
そういうと大公は、勝負のあいだに、部下に用意させた、財宝の入った箱を蹴飛ばした。そして馬に乗って町に帰るときに、捨てぜりふを吐いたんだ。
「こんど会ったときが、きさまらの最期だと思えっ！」

●

「やれやれ、うるさいおっちゃんやったな」
「おい、いいかげんに言葉を戻せよ」
「あ、そうか。ついくせになってね」
「しかしこりゃ、思わぬところでずいぶん儲かったな。それじゃ財宝をかついで町に戻るか」
「え、なんで町なんかに戻る必要があるんだよ？」
「なんでって、お前……まだアサシンの事件が解決してないじゃないか」
「ほっとけよ。べつにあんなめんどうな事件を解決しなくても、この財宝を分ければ、みんながレベルアップできるくらいの経験値にはなるぜ！」

第219夜 名将は運が強いのね

「しかし、汚いヤツだねぇ！」
「そうでしょ。もう、いつもこの調子だから困っちゃいますよ。なんか懲らしめてやるいい方法はないですかね？」
「うーん、むずかしいなあ。〝運のいい

ヤツにはかなわない〟っていうことわざもあるしね」
「でも、ただ運がいいだけで活躍されちゃ、ボクらはまじめにやってられませんよ」
「そうはいってもねえ。現実の世界でも、運の強いことを重視することがあるんだよ」
いちばん身近なところでは、やっぱりスポーツの世界だろうなあ。なにしろ解説者がどうどうと、「運も実力のうち」っていうくらいだもの。だいたい勝負の世界では運だけじゃなくて、どうしても「ゲンをかつぐ」、つまりジンクスとか神頼みが多くなるんだよ。
それに負けず劣らず、というよりある意味ではずっとシビアなのが、軍人の世界だよ。戦争は負けたら生命が危ないから、誰だって運が悪い大将の下にはいたくないよね。
「うーむ、なるほど。勝負の世界ではラックがつきものですか。しかし、黒田さん。軍人は運の強さだけで、将軍を選んだりするんですか？」
「それは難しいね。戦争で困るのは、将軍や提督がアンラッキーな人物だとわかったときにはもう遅いんだ。そんなことに気がついたときは、もう戦いに負けてるからなあ。かんじんの将軍は戦死してるかもしれないし、へたすりゃ、戦争そのものにも負けちゃうこともあるからね」
「なるほどねえ。プロ野球なら、反省して来シーズンはがんばろう、ということができるんですけどね」
「でも、ボクの知ってるかぎりでは、ひとりだけ『運がいいから』という理由で選ばれた軍人さんがいるよ」
「へえ、誰ですか？」
「日露戦争で日本艦隊を指揮した東郷平八郎さんだよ。あの人は日清戦争での運の強さを買われて、連合艦隊司令長官に抜擢されたという話だぜ」
「へえ、それで、実戦ではどうだったんです？」
「まあ、いろいろ評価は分かれるだろうけど、けっこうツイてたみたいだね。まずいきなりの旅順港攻撃で、ロシアの戦艦を撃沈したなあ。それからロシアーの名提督とうたわれたマカロフが爆雷にふれて戦死しちゃったんだ。黄海海戦ではロシア艦隊を危うく逃がすところだったけど、敵の旗艦に偶然に命中した砲弾で、ロシア艦隊の司令官が戦死してしまい、日本艦隊の大勝利になったなあ。その反対に日本海海戦では、三笠の艦橋に砲弾が命中したけど、ひとり東郷さんだけはピンピンしてたそうだよ」
「すさまじいラックですね……」



第220夜 見よ、このラックの蓄積を！

この東郷さんのような人を、だんだん集めていくと、ラリー・ニーヴンの『リングワールド』の登場人物みたいになるのかな。たしかあの話では、未来社会では、子孫を残す権利も抽選で獲得するんだけど、それに先祖代々、連続して当たったという、ラックのかたまりのような女性が登場するんだ。ラックというのも、親から子供に遺伝するのかしらねえ。
「それとはちょいとちがいますけど、ボクはちょっと変なＲＰＧのキャンペーンを知ってますよ」
「というと？」

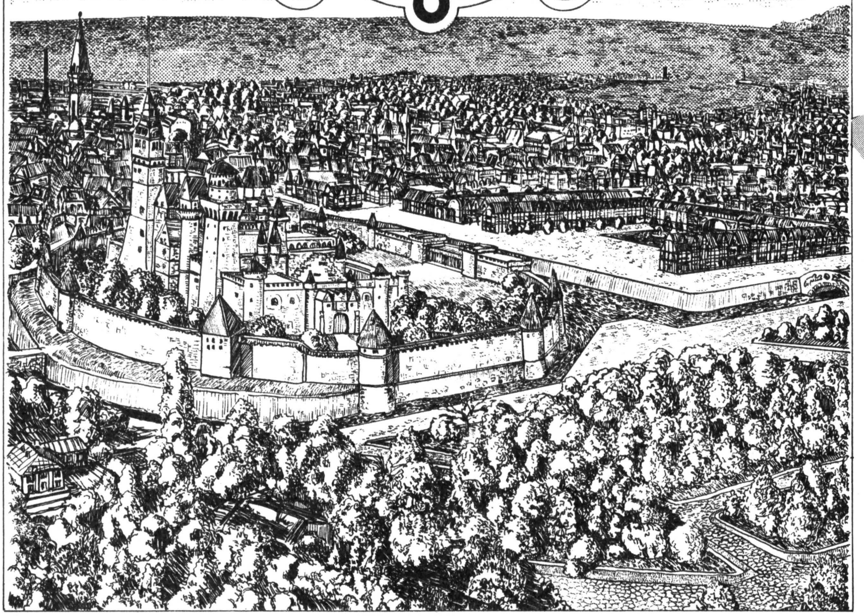
●

なんでもそのキャンペーンは、あまり長いあいだやってたので、キャラクターが強くなりすぎてしまったんだって。いまなら、そのへんでゲームをやめて、別のＲＰＧを始めるんだけど、なにしろ昔のことだから、新しいゲームがない。しかし、似たような設定でまた最初からゲームをやるのもおもしろくない、ということで、いろいろ悩んでいたんだ。そうしたらある日のこと……。
「おい、いい手を思いついたぞ」
「なんだよ、いったい」
「マスター、たしか前のキャンペーンをやったワールドは、けっこういろんな設定があるっていったよね」
「趣味でつくった世界だから、いろいろ決めてあるよ。地理とか動植物、それに政治情勢なんかは使ったけど、歴史関係はあまり使わなかったなあ」
「それそれ、それだよ！」
「えっ、なんだい？」
「今度は歴史を使おうぜ。新しいキャンペーンは、そうだなあ、いまから千年後の世界で始めようよ！」
この提案は、ちょいと目新しいアイデアだったんで、みんな調子に乗って賛成してしまったね。いくら歴史をつくったとはいえ、まさか千年後のことまでは決めてなかったけど、そこはまあ、設定好きのマスターのことだから、急いでその後の歴史をつくり始めた。
もちろんいろいろな問題は出たんだ。たとえば千年たったら、科学が進歩してるんじゃないだろうか？ 冒険者なんて稼業はまだあるのかな？ それにドラゴンをはじめとしたモンスターたちは、まだ生きてるんだろうか？
「リアルにやると、ちょいと苦しいなあ。だって千年前というと、日本では平安時代だし、ヨーロッパはちょうど中世のまん中くらいだからね」
「でもさあ、しょせんはファンタジーじゃないか。トールキンの小説でも、背景の歴史はすぐに千年、二千年たっちゃうぜ」
「そうだなあ。『指輪物語』と『シルマリルの物語』じゃ、その間に三千年くらいたってるけど、科学の進歩なんてないみたいだし……まあ、細かいことは気にしなくていいんじゃない」
「そうだよ。エルフにとっては、千年なんて寿命にも満たないぜ」
「えーい、話を混乱させるな。エルフはこのさい問題外なの！」
というわけで約１名はブツブツとすねたけど、とりあえずは設定が完了。しかし次の問題は、キャラクターをどうするか、ということだったんだ。
「どうしようかねえ。まさか前のキャ

ラクターは使えないし」
「そんなことないよ。ボクのキャラはまだピンピンしてる……」
「えーい、エルフは問題外なの！」
「まあ、いいじゃないか。しかしエルフ以外は、みんな新しいキャラクターということになるね」
「でもそれじゃ、エルフの能力とバランスが取れないよ」
「そうだ、こうしよう。みんなそれぞれ自分のキャラの子孫をつくるんだ」
「子孫？」
「うん、千年前の英雄たちの子孫が、世界を救うためにまた立ち上がる、なんてかっこいいじゃないか」
　まあ、たしかに話だけならかっこいいよね。そこでプレイヤーたちは、しばし自分の世界に没頭したんだ。戦士は王女と結婚して、子供は男女２人ずつできたことにしよう。魔法使いは村の娘を妻にして、男の子ができたので、戦士の娘を息子の嫁にする。こんな調子でしばらくの間、わきめもふらずに系図を書きつづけたんだよ。
「ひええ、できたぞ！」
「ボクもだ。しかし三十代以上の家系図をつくるのは、きつかったなあ」
「ボクはドワーフだから、半分くらいですんだけどね」
「しかし、こんなに苦労したのに、この子孫がバカだったら空(むな)しいだろうな」
「そうだねえ。いままで何人のＲＰＧのキャラが、ダイスのひと振りでゴミになっちゃったことか……」
「そこなんだよ、ボクも悩んだのが。しかし安心したまえ。いい方法があるんだ」
「いい方法？」
「うん、この優性遺伝ルールを使うんだ。ようするに何世代も進むうちに、能力が淘汰(とうた)されて、いいキャラクターが生まれる、っていうことだよ」
「あれ、似たような事を考えるもんだなあ。でもボクのは、突然変異ルールだけどね。基本的には遺伝ルールなんだけど、突然、優秀なキャラクターが生まれてもいいじゃないか、という考えに基づいてつくったんだよ」
「ふーむ、どっちも優秀なキャラができるんだね。よし、両方使おう！」
　ということになって、プレイヤーたちは、こんどは自分の家系の歴代のキャラクターの能力を決め始めたんだ。先祖の能力がわからないと、遺伝もなにもないからね。そしてしばらくの悪戦苦闘の末、生まれたキャラクターたちは、いずれも優秀な者ばかり。まさに最強のエリート軍団の誕生だ。
　ゲームが始まると、マスターも容赦(ようしゃ)なくモンスターを繰りだすんだけど、キャラクターがいいかげん強力なので、なかなか対抗できやしない。とくにオリジナルルールで、ラックが高いと敵の攻撃をよけることができる、というのを使っていたので、モンスターの攻撃がほとんど命中しないんだ（ふう、やっとラックの話に戻った！）。
　こうしてむらがる怪物たちを、ばっさばっさと斬りすてて、ついにキャンペーンはクライマックス。ついに敵の大魔道師が現れ、パーティとの戦いになったんだ。
「敵の大魔道師の攻撃だ」
「ふん、そんなもの、ぜんぶラックではずしてやるぜ」
「そうだ。そしてこっちの攻撃だ。くたばれっ！」
　しかし、マスターはにやっと笑ってから、ダイスを４回振ったんだ。
「大魔道師は、キミたちの攻撃をぜんぶよけたよ」
　その後も、大魔道師の攻撃はキャラクターがよけ、逆にパーティの攻撃は大魔道師がよけてしまう。こうして戦闘は、おたがいにダメージを与えられないまま、延々と続いたんだ。
「おい、マスター。いくらなんでも、こっちの攻撃が当たらなすぎるんじゃないの？」
「そうだよ、それにさっきからなんでダイスを振ってるんだい？」
「決まってるじゃないか。ラックで攻撃をはずしてるのさ」
「なにい？」
「大魔道師はこういってるよ。『きさまら、よくここまで来たな。お前たちの先祖に倒された、わが祖先のかたきを、いまこそ取ってやるぞ！』」
「ということは……」
「うん、この大魔道師も、千年前の祖先から数えて、ちょうど三十世代めにあたるんだ。だからラックがものすごく高くなってねぇ……」



RPGの王国 メルアレード





◀三重県／KATSU

★国王あいさつ★

かつら「今月もメルアレードは冒険者で大にぎわい」

わきあか「メルアレードの国民も，冒険の合い間に立ち寄った人々も，ここが大好きになってくれるよう，われわれもがんばらねば」

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16市ヶ谷ＫＴビル
月刊コンプティーク
「RPGの王国メルアレード」係

★年中無休のアイテムショップ マジカルランプ★



▲熊本県／およたま



モンスターメーカー フィギュア・シリーズ

■発売元／寿屋
■価　格／各880円〔税別〕
■問合せ／0425-22-3500

秋といえばゲームの秋！
今年の秋は、モンスターメーカーのフィギュアで、おシャレなロールプレイをキメてみよう!!

秋は、人の感受性をひときわ深くする季節だ。かくして芸術にめざめる人も多く、私アマムラは３キロも体重が増えてしまったわけだが(意味不明)、メルアレードの国民となれば、この季節にＲＰＧをやらぬわけにはいくまい。

さて、今月はひさしぶりにグッズの紹介。今回は女のコや女のコをさそってロールプレイしたい人におススメのグッズ「モンスターメーカー・フィギュア」シリーズだ。かの人気カードゲーム『モンスターメーカー』のキャラクターをフィギュア化したもので、ファンには大人気の商品だが、これをキミのＲＰＧに使ってしまおう。

戦士や魔法使いなどのファンタジーＲＰＧの基本的なキャラの種類がそろっているし、メタルフィギュアとちがって、パステル調の色もいいぞ。

かわいいフィギュアでオシャレなＲＰＧ。これでこの秋はバッチリだぜ！

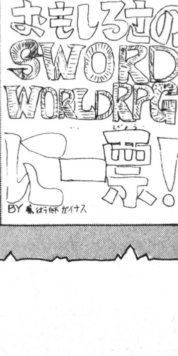
今月のプレゼント

こーんなにかわいいフィギュアなら飾っておくだけでもグッドだ♡
写真のセットを３名に贈呈!!

今月の評判アイテム

●やっぱり『Ｔ＆Ｔ』がいちばん!! 武器・防具の種類が多くてルールも簡単。オマケに値段も安い！
〈京都府／山田太一〉

●みんな！　ＳＦの本命、『トラベラー』をもっと応援しようぜ!!
〈山形県／I ♡TRAVELLER〉



◀神奈川県／魔術師ガイナス
シンプルなハガキだけど『SW』への愛がビンビン伝わってくる1枚ですね

 イラスト／大野真実、わきあかつぐみ

冒険酒場 なるほど亭



▲北海道／ドラゴンちかまる

よう、元気だったかい？　ついこのあいだまでは、暑い暑いといってたんだが、いつのまにやら涼しくなってきたなあ。そろそろ、店のメニューも変えないといかんな。ところで、今月の看板娘は、警備隊長の妹『マーラ』ちゃんと、恋人募集中の『レーミル』ちゃんだ。どっちも酒は強そうだから、口説くなら覚悟したほうがいいぜ(笑)



▲大阪府／村田雄一郎
むむむ……レーミルちゃんは、ひょっとして近鉄ファンなのでは？（何かがちがう……）

Q. ファンタジーRPGなどに出てくる職業を、知りうるかぎり教えてください。 **〈愛知県／大肉〉**

A. スタンダードなものでは、戦士・騎士・剣士・魔法戦士・魔法騎士・魔法剣士・魔法使い・魔術師・魔導師・僧侶・賢者・学者など。特殊職業としては、忍者・侍・武士・武闘家・超能力者・予言者・聖戦士・聖騎士・聖剣士・占い師・ヒーラー・古代魔術師など。私が知っているのは、このぐらいです。 **〈静岡県／木村元昭〉**

◎ファンタジー界にも、職業っていっぱいあるんだよね。たしか、パソコンＲＰＧの『ソーサリアン』では、60種類の職業が選択できたっけ……。

A. いっているとキリがなあああい!!

〈神奈川県／谷口和良〉

◎まあまあ、おちついて。

A. トートツですが、あなたのご両親は何をしていらっしゃるのでしょう？ほら、もうすでに２つの職業ができました。さらに、あなた自身は？　と、こういうふうに、現代の職業なら、いくらでも考えられます。なら、ようするに現代の職業をゲームの舞台にあわせて、味つけを変えてあげればいいのです。たとえば、サラリーマンはほとんどが役人といったところ。小説家は吟遊詩人。自営業なら、武器屋や道具屋の主人といったところですね。

〈大阪府／吟遊詩人の「トド」〉

◎グッドアイディア!!　奇抜なのを思いついたら、教えてくださいね。

お助け人参上!!

Q. 一般的に、ドラゴンを飼うことができるのでしょうか？　また、ドラゴンにも病気はあるのでしょうか？

〈広島県／July〉

A. 飼えるでしょうが、よっぽどの金持ちじゃないと、食費がまかなえないのでは？　病気については、ドラゴンのＡさんに聞いてみましょう。

「ああ、そりゃもちろんさ。いまも、長く故郷を離れてるんで、病気にかかってるのさ。何って……〝ホームシック〟だよ」 **〈神奈川県／ムレグリン〉**

◎そういえば、ペット専用に飼育された、〝ペットドラゴン〟というのがいるって話を聞いたことがありますね。

A. いつだったか、魔法使いが犬を飼いたいといいだした。ペットにするのかと思って許可したら、訓練して戦闘犬にしやがった。そんな飼いかたなら反対だな。 **〈東京都／横山徹〉**

A. もちろんＯＫ！　ただし、ゲームに使うのなら、なるべく強くならないようにしましょう！

〈静岡県／トラップマスター〉

◎ＲＰＧでペットを飼う場合に、友達として飼うのではなく、道具として飼う人が多いのが現実。なんだか、そういうのってさみしいような……。

A. じつはね、最近新種の草食性ドラゴンを発見したんだけど、そのドラゴンはものすごくおとなしいんだよ。しかも、そいつの肉はとっても美味(おい)しいんだ。来年くらいには、牧場でたくさん飼育する予定なんだ。場所は、メルアレードの最北端くらいにするつもりだから、よろしく。このドラゴンが病気になるかはまだ不明です。そうそう、竜乳も美味しいですよ！

〈石川県／いっちゃ〉

◎ドラゴンにも、恐いのやらおとなしいのやら、いろいろといるもんなんですね。１匹飼ってみようかな。

お助け人求ム!!

G. 日常生活に役立つ魔法・呪文を教えてください。
〈埼玉県／ほっぺた〉

Q. ゲームマスターをやっているのですが、プレイヤーが隠れてサイコロを振り、かってに修正してしまいます。こんな場合は、どうすればいいのでしょう？
〈兵庫県／赤いトナカイ〉



▲石川県／まりこ
う〜ん、若いっていいなあ。おやおや、赤くなっちゃってまあ……

冒険者の宿 ほのぼのInn

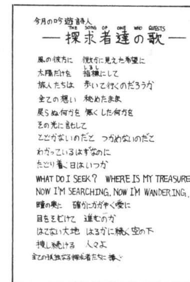


ようこそ、冒険者の宿ほのぼのInnへ！　当宿では、あたたかいふとんと、見晴らしのいいお部屋を用意して、いつでもあなたがいらっしゃるのをお待ちしていますよ♡

今月の吟遊詩人



◀神奈川県／風えるふ



今月の吟遊詩人
THE SONG OF ONE WHO QUESTS
——探求者達の歌——

風の彼方に　微かに見えた希望に
太陽だけを　指標(しるし)にして
旅人たちは　歩いて行くのだろうか
全ての想い　秘めたまま
戻らぬ何かを　無くした何かを
その光に託して
とどかないのだと　つかめないのだと
わかっているはずなのに
たどり着く日はいつか
WHAT DO I SEEK?　WHERE IS MY TREASURE?
NOW I'M SEARCHING. NOW I'M WANDERING.
瞳の奥に　確かにかがやく愛に
目をそむけて　進むのか
はてない大地　はるかに続く空の下
捜し続ける　人々よ
全ての孤独なる探求者たちに捧ぐ

◀神奈川県／疾風怒濤

●かつら殿、毎度ごひいきになっております越後屋でございます。これはほんのあいさつがわりで……ところで今度ほのぼのInnをのっとろうと思います。ぜひとも、お力ぞえのほどを……。
〈神奈川県／越後屋忠兵衛〉

◎ふっ越後屋、そちも悪(ワル)よのう……って、あのねえ……

ドラゴン・ウォリアーズ 当選者発表!!

プレゼント当選者の発表だよっ!!　当選者は〈愛媛県／水沼和博〉〈福岡県／中尾祐介〉〈埼玉県／浜田暁洋〉〈千葉県／木崎智一〉〈山口県／山本晃〉の5名に決定だっ!!

CMタイム



▲神奈川／白い魔神
白い魔神さんのハガキって独特の雰囲気があっていいなぁ♡

●どうも、雪悠ゆーというものですが、ちょっとメルアレードへ立ち寄ったので、ごあいさつをと思いまして。これからも、しばしば遊びにくると思いますので、どーぞよろしくね♡　えっ没？　入国禁止ですか……？　しくしく……。
〈奈良県／雪悠ゆーと〉

◎いえ…その…べつにそういうわけでは。いつでも気楽に遊びにきてください。



◀岡山県／やきあ✡あさみ

そうですかあ……いまなら特別割り引きなんですけどねえ



◀愛知県／かきのたね

となりのランタンとセットで使うと便利ですよ

リレー小説第5回「決意してから……」作・加藤寿生

「それで、どうするんだい？」僕は訊(き)いた。胸のうちには、ひそかな決意がある。それが、僕に力を与えてくれる。そして——彼女のためなら、何だってできるような気になっていた。

「私はあなたを導くの。力を抜いて、そして心を開放して……」

夢妖精は、僕の腕にさっきのように優しくふれる。だけど、僕は首を横に振った。肩の痛みなんて、もう気にならない。

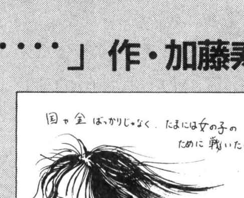
「ちがうよ。それを訊(き)きたいんじゃない。さっきだって、矢が飛んできたじゃないか。あれもきっと、君のいう『まちがい』が原因なんだろう？」僕の言葉に、彼女はすべてを察したようだ。

「……助けて、くれるの？」そっと訊(き)く。僕はきっぱりとうなずく。

「僕の願いが、その世界でかなうんだろう？　教えてくれよ。その、『まちがい』ってヤツを。それを取り除くことを、僕は願おう……君に会ったからね！」

というわけで、リレー小説の第5回はこれまで。決心した主人公のカッコよさには、じぃ〜んとくるモノがあるね。物語も核心に迫り、いよいよクライマックスに突入だ！

さあ、この続きを400字以内で送ってちょ〜だいな



◀兵庫県／Ken

戦士は闘う。それは名誉のためなのか？　それとも……

パラレルクエストⅡ
SCENE 4
「西部開拓時代」編

ディメンション・パトロール（次元監視人）である君は、悪漢ジャックに苦しめられている人々を救うために、ウエスタン・エリアへと向かう！　だが……思いもかけないアクシデントが、君を直撃するのだった!!

1

発信機が3回コールされる。事件だ!!　君はさっそく転送機へと乗りこんだ。「待て！　その転送機は故障中だ!!」相棒が叫んだのはすでに君が転送スイッチを押してしまったあとのことだった。君は……？
事件現場のまっただなかに転送されてしまう　→**8**へ
べつの座標に誤って転送されてしまう　→**4**へ

2

ズダーン!!　君の射撃の腕は、全次元一と自負するだけあってみごとなものだ。尾行者はもんどりうって倒れると、そのまま息をひきとった。君は駆け寄って調べてみる……。「しまった！　こいつは悪漢ジャックじゃない!!」君は、とんでもないミスを犯してしまった。　→**7**へ

3

君は用意していた服を着ると、町へと向かう。しばらく町をうろついて、悪漢ジャックについてたずねてまわったが、これといった収穫はなかった。ふと、君は何者かに尾行されていることに気づく。いったい何者だろうか？
振り向きざまに銃を抜く！　→**2**へ
ここはひとまず逃げよう！　→**10**へ

4

オレンジ色の輝きとともに、君の姿が出現する。……が～ん！　ここは、いったいどこなのだろう？　君は、この時ほど、せっかちな自分がうらめしく思えたことはなかった。
さて、道はふたつある……。
町へ向かう→**3**へ　荒野を進む→**5**へ



◀愛知県／加藤由起子

5

しばらく進むと、左右にそれぞれ、人影らしきものが見えた。君は……？
右に向かう→**9**へ　左に向かう→**6**へ

6



◀兵庫県／小町姫

「助けて！　悪漢ジャックにつかまってしまったんです!!」君が、娘のロープをほどいてあげようとしていると、悪漢ジャックが現れた!!
→**11**へ

7

突然、閃光とともに見慣れぬ服装の男たちが現れた。「われわれはタイム・パトロールだ。君を歴史変革罪で逮捕する！」なんてこったい……君は、よりによって、D.P.のライバルであるT.P.に逮捕されてしまったのだった。
〈三重県／シン・ローダ〉
〔GAME　OVER〕

8

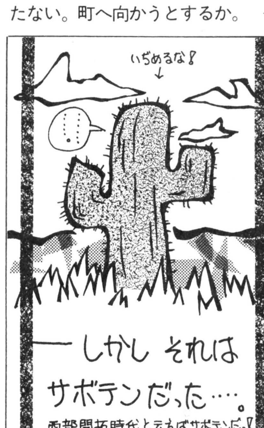
転送完了！　しかし、そこでは悪漢ジャックと保安官が、銃撃戦のまっ最中だった!!　無数の弾丸を身に浴びた君は、苦しむヒマもなく、その生涯を終える……。
〔GAME　OVER〕



◀大阪府／〝ハイウェイの狼〟モール

9

ありゃ？　これはサボテンじゃないか。やれやれ、君の眼もおとろえてしまったものだ。しかたない。町へ向かうとするか。　→**3**へ



◀広島県／宗近三十郎

10



▲埼玉県／渡辺淳治

走りだした君を誰かが建物の陰に引きこんだ。「あれは、悪漢ジャックの手下よ。あとをつければ、ジャックの居所がわかるわ」彼女は、君を追ってやってきたD.P.の補助隊員だった。君たちは、気づかれないように、ジャックの手下のあとをつける。　→**11**へ

11

「そこまでだ、若いの」どうやら、ジャックには君の行動がつつ抜けだったらしい。「俺を捕まえにきたんだって？　で、罪状は何だい？」と、ジャックは不敵に笑う。にくったらしいやつだ……もし君が、インディアンの娘に会っているなら『事件解決』へ。それ以外か、罪状を無視して捕らえようとするなら**7**へ進むしかない。



◀宮城県／パーン龍河

事件解決

「少女誘拐の罪で、貴様を逮捕する！」ジャックは数名の手下とともに抵抗を試みたが、君の敵ではなかった。君は、ジャックを保安官に引き渡し、事件は無事解決した。

P・QⅡのパラグラフ募集も、いよいよこれで最後！　最終回の舞台は「現代」だ!!　みんなのハガキで、感動のエンディングをつくりあげよう。お便り待ってま～す!!

続

おせーてあげる♡

今月の特別講演は、『エメラルド・ドラゴン』。How To Winは終わっちゃったけど、まだまだ人気はおとろえない。当然、質問もくる。で、前後編で徹底攻略してしまおうというわけ。講師は、ケイちゃんこと森田慶子さん。それではヨ・ロ・シ・ク♡

特別講演 エメラルド・ドラゴン

講師：森田慶子





『エメラルド・ドラゴン』勝利への道 前編

攻略チャート このチャートは本当に困ったときだけ見てほしい。ひっかかりやすいポイントは※参照！

祈りの丘	出発点
ウルワンの町	タムリンに会い、長老を訪ねた後、酒場でバルソムを仲間に。
マジョレスの洞くつ	バギンを仲間にして、ゴーレムと対決
エルバードの町	酒場でバルソムの話を聞き、フラワルド男爵と対決
エルバードの城	王様に報告、ハスラムとファルナを仲間に
サタの砦	指令本部に行く
ザーマの砦	※１地下牢でパラゴを見つけ、対決
キルデールの町	酒場でミスラミフル峡谷の地図を買い、マスターから洞くつのウワサを聞く
オヴィンクストンの洞くつ	シルバードラゴンに会い、話を聞く
キルデールの町	酒場でバギンのウワサを聞く
スローシュの洞くつ	祭壇でバギンの手紙を手に入れる
キルデールの町	※２魔軍のよろいを借りる
アーバスの砦	通り抜ける
フウォーフィーの町	※３ホスロウに会い、オストラコンと１回めの対決、再度ホスロウに面会
ダードワの村	酋長の家を訪ねて、ヤマンを仲間に
ナナイの村	まあ、ひと休み
ゴーメズの巣	※４ゴーメズと対決
レジスタンスの隠れ家	※５ホスロウを仲間に
アーバスの砦	バシタと対決
キルデールの町	魔軍から町を解放
ザーマの砦	※６指揮官と対決
エルバードの町	オストラコンと２回めの対決
ナナイの村	※７ヤマンと再会
ダードワの村	酋長からダードワの森の地図を借りる
ダードワの森	ダードワの神殿探し
ダードワの神殿	妖精フワルの話を聞き、ジェルメスの森の地図をもらう
ジェルメスの森	ジェルメスの神殿探し
ジェルメスの神殿	※８ドラゴン・ゾンビと対決
ミスラ・ミフルの砦	オストラコンと３回めの対決
ヘルロードの町	魔軍から町を解放
ヘルロードの洞くつ	サソリと対決して通り抜ける
ヘルマンド山	※９仙神フシュルヌムの話を聞く
ヘルロードの町	ホスロウが再参加
ドゥルグワント城	※10オストラコンと４回め最後の対決

※１〈パラゴの見つけかた〉
すべての囚人の話を聞いてから、再び囚人たちと会うべし。

※２〈魔軍のよろいの借りかた〉
酒場でタップじいさんがレジスタンスの連絡員だという話を聞いてから、ワインを持ってタップじいさんを訪ねる。じいさんの持ちかける話に乗れば、道具屋でよろいが借りられる。

※３〈ホスロウの居場所〉
酒場でマスターとタップじいさんの話をすると、レジスタンスの隠れ家への入口を教えてもらえる。

※４〈ゴーメズの巣の場所〉
ナナイの村の南にある山の南側に洞くつへの入口がある。

※５〈レジスタンスの隠れ家の場所〉
フウォーフィーの町の東北の山にある洞くつだ。

※６〈指揮官の命乞い〉
命を助けてやると、オストラコンの居場所を教えてもらえる。

※７〈ヤマンの居場所〉
ナナイの村に着いたら宿屋で休もう。

※８〈ドラゴン・ゾンビ対決後の注意〉
対決すると黄金の牙が手に入るが、このあと必ず再度祭壇に触れて、アヴェスタも手に入れること。これを忘れて、表に出ると、２度とここへ入れず、ゲームが進められなくなる。

※９〈フシュルヌムの話の聞きかた〉
このじいさんの話はめんどくさがらずに全部聞かなければならない。ページ切り換えのコマンドも忘れずに！
話を聞き終えたかどうかを確かめるには、相談コマンドを試す。相談コマンドが変わっていれば話は終了。

※10〈ドゥルグワント城の塔の仕掛け〉
塔に登ったら、仕掛けに触る前に必ずセーブしておくべし。両方の塔で正しいレバーを引けば、１階の中央に地下への入口が開く。片方でもまちがえたら、またやり直し。

●バショウ・ハウス☎03-219-6123●PC8801SR以降、PC9801シリーズ／8800円〔税別〕

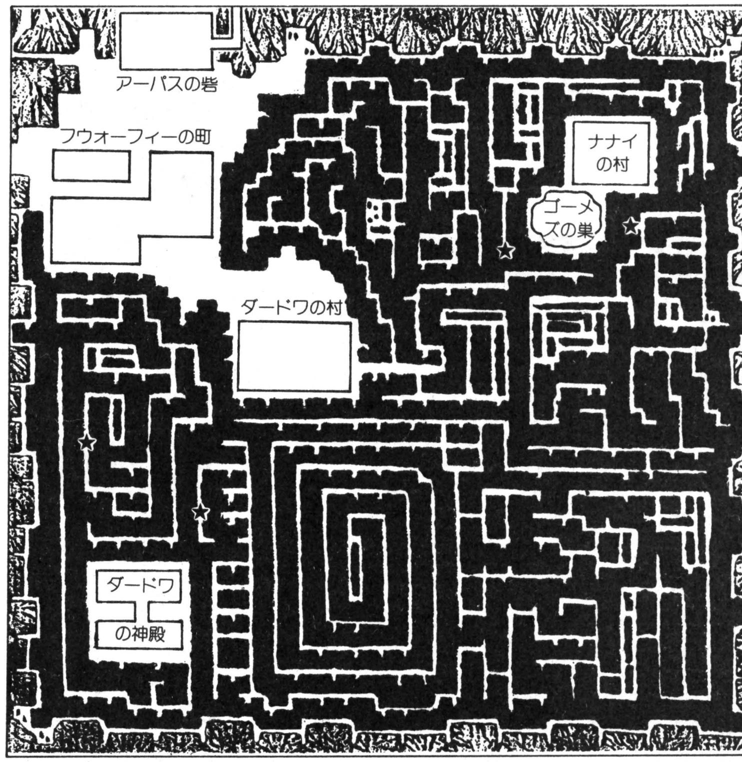
遭難者続出の難所マップ大公開！

ほんとうはほかにもいろいろ載せたいマップがあったんだけど、ちょっとスペース的に全部掲載するのは無理だったのよねえ。そこで、その他の難所は代わりにポイントだけを書いておくから、参考にしてちょうだいね。

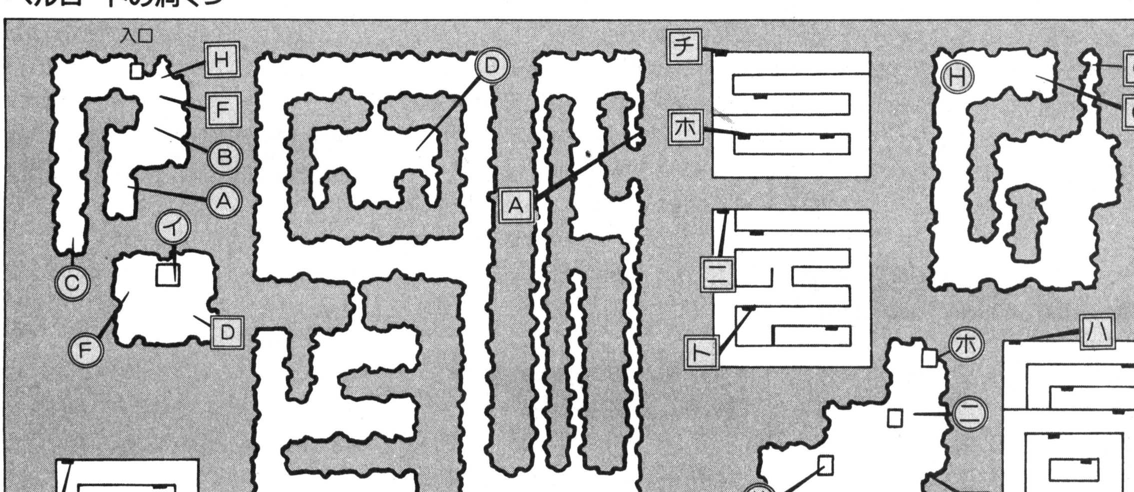
まずは、ジェルメスの森。ダードワの神殿でもらったマップを見ながら、時計の針とは反対の方向からぐるりと森をまわっていき、9時の方向から目的地のほうへ向かうと、神殿の南に出るわ。ミスラ・ミフルの砦では、いったん下の階に降りて中央の部屋の階段から上へ戻るべし。ドゥルグワント城の地下ではともかく下へ下へと降りていけばオストラコンを発見できるわ。

なお、ダードワの森では隠された道を通らないと、神殿にたどりつけないわよ。マップについた★印がそれ。ヘルロードの洞くつでの最短ルートは、入口→A→D→イ→ロ→出口。出口付近にはでっかいサソリたちが待ちかまえているから、心の準備をよろしく！

ダードワの森



ヘルロードの洞くつ



イラスト／中野 豪　マップ／羽沢正人

QUESTION BOX

ソーサリアン

「暗黒の魔道士」で太陽の石が取れません。画面ギリギリのところでピンクの石が見えてはいるのだけれど、バリアみたいなのが邪魔をしていて、どうしてもそこから先へ行けないのです。どうしたら太陽の石を取れるのでしょうか？　ここでもう何カ月も進めないでいるので、ぜひおせーてください。

〈埼玉県三郷市・森川緑〉

そうだね、まずバリアを解除しなくてはいかんなあ。ある部屋のある場所の床を踏むと解除されるようになっているのだが、これについてはちゃんとゲーム中にヒントが用意されているのだよ。牢屋や石版などに謎のメッセージが書かれていただろ？　まずあれをそれぞれ別々にメモしてみたまえ。そして、メモを並べてみると……ひとつの文章が浮かび上がってくるはず。さあ、もうひと息だ！

〈クロ〉

ダークレイス

６つのメダルを集め、５本の剣を手にしたものの、そこから先に進めなくなってしまいました。町にバラモスがやってきたおかげで、宿屋にも泊まることができません。光の神殿の幽霊には会いましたが、認めてもらうことができないし、いったい、これからどうすればいいんでしょうか？

〈広島県広島市・コレクター〉

これまでに手に入れたアイテムを点検してごらん。なにやら特別な弓というのがあったじゃろ？　あれをあの人にあげてみてはどうかな？

〈クロ〉



サバッシュ

イエロードラゴンが虹の瞳を持ってきたらいいものをあげると言っていたので、入手場所不明の虹の瞳を持っていったら、ニセモノだと言われてしまいました。どうすれば本物が手に入るのでしょうか？

〈北海道札幌市・徳安史貴〉

あーらら、入手場所不明って、どこで手に入れたか、忘れてしまったわけねえ？　そりゃ、行き詰まるわ。あのねえ、あのニセモノは宝石泥棒の館でアラバッタルから100万ティラも出して買ったんじゃなーい！　それがニセモノだったんだから、当然、買った相手に文句をつけにいかなきゃ。相手が言うことを聞かなかったら、腕力にモノを言わせましょうね。

〈ケイ〉

うろつき童子

どーも、いま私は『うろつき童子』をやっております。が、夜中に学校の宿直室へ行き、表に出て邪皇と戦うというところで、なぜかいつも負けてしまい、ゲームオーバーになってしまうのです。そこで自分なりに何度もやり直してみたのですが、どうもうまくいきません。もう１カ月以上もここでつまったまま、先に進めません。どうか、このあわれな私に救いの手をください。

〈埼玉県大宮市・茶璃北欣〉

校舎３階、３－Ｂの教室に仁木という内気な男子生徒がいたのを覚えている？　彼が尾崎の親衛隊にからまれていたとき、助けた？　あとは彼としつこく話せばここはＯＫ。これをしておかないと、邪皇には勝てないのだ。なぜそうなるのかは、邪皇に勝ったときにわかるはず。というわけで、ここから先はつまづくこともないと思うから、ガンバってね。

〈カメ〉

ロードス島戦記

ゲームは一応クリアできたんだけれども、解けなかったクエストがあるので教えてください。それはブレードの酒場でのクエストです。殺人事件の犯人はどうやったら突き止めることができるのでしょうか？

〈兵庫県宍粟郡・永井伸和〉

現場の４号室をよく調べると、凶器に使われたらしいダガーが見つかるわ。泊まり客をひとりひとり調べていってみましょう。デテクションを使って持ち物を調べれば、きっと疑わしい人物がわかるからね。それさえわかれば、あとは証拠の凶器をつきつけて迫れば、ＯＫよ。

〈ケイ〉

ドラゴンスレイヤーⅥ

第３章で行き詰まっています。バーバラおばさんに頼まれて、竜の涙を取り返そうと、ナッシュの町のリストン伯爵に会いにきたのですが、いつも接客中で会うことができません。ウロウロしているうちにやたらレベルばかり上がってしまいました。どうか、教えてください。

〈東京都豊島区・リストン〉

ウロウロしているというけど、もしかしてキミはナッシュの町付近にばかりいるのじゃないのかね？　たとえばアムダの村には行ったかね？　長老さんのところで人が集まっているのには出会ったかね？　ラヌーラ王国は広いぞ。もっとウロウロする範囲を広げて歩きまわってみたまえ。

〈クロ〉

TECHNICAL BOX

三國志II
PC-8801SRシリーズ

隠れ武将を発見しました。出し方は以下のとおり。

①いちばん最初からゲームをスタートさせる（シナリオはなんでも可）。
②新君主を選び、表の名字と誕生日を入力する。
③性別は女性を選ぶ（その他の設定はなんでも可）。
④統治国の設定が終了し、〝全てよろしいですか？〞の表示が出たときにＥＳＣキーを押す。

この後は通常どおりにプレイするだけです。これでエリート武将が仲間になっているのです。

名字	誕生日	配下の武将名
南野	6／23	陽子
浅香	12／ 4	唯
宮沢	4／ 6	りえ
斉藤	9／10	由貴

〈神奈川県横須賀市・杉山貴彦〉

むーん、ここまで調べてくれて、ごくろうさま。この４人はアイドルだけど、それ以外の有名人の隠れ武将が入っているかもしれないね。

無敵刑事大打撃
PC-8801SRシリーズ

バトルシーンで体力を回復させる方法を発見しました。やり方は、体力が減ってピンチになったら、すかさずＳＴＯＰ（停止）キーを押すだけです。ただし、ビオゴジラには効きません。

〈山口県下関市・横山利典〉

このゲームは動作が遅いから、やり直すのがけっこう面倒なんだよね。だからこの技（？）は非常に有効だぞっ！

プール・オブ・レイディアンス
PC-9801シリーズ

簡単にお金を増やす方法を見つけました。やり方は以下のとおり。

①少しでいいからお金を持って酒場へ行く。
②そこで賭けをして、少しでも勝ったらいったん止め、酒場のなかを移動してからふたたび賭けをする。
③損をした場合には、そのまま賭けを続け、持ち金以上の金を賭ける。
④すると「この賭けは無効です」とメッセージが出て、賭けを始める前の持ち金に戻ります。

これを何度も繰り返せば、どんどん金を稼ぐことができます。

〈大分県竹田市・後藤隆史〉

金運やツキに見放されているあなた、試してみてはいかがでしょうか？　実際、こんなにおいしい賭け事があったらやってみたいなぁ……（貧乏人のひとり言）。

大航海時代
PC-9801シリーズ

ミュージックモードを発見しました。やり方は簡単です。ドライブ１に海ディスク、ドライブ２にメインディスクを入れ、立ち上げるだけです。

〈山口県徳山市・米倉幸政〉

これに気づいた人は多かったけど、ディスクを入れまちがえて見つけた人もいたみたい。これが本当のケガの巧妙って言うんだろうね。

大航海時代
PC-9801シリーズ

食料、水を減らさずにすむ方法を見つけました。やり方は以下のとおり。

①夜中、陸地に上陸する。
②早朝になったら、出航以外の行動で時間をつぶす。
③出航する。

たったこれだけです。

どうやら早朝に船が洋上に出ていると、食料と水が消費されるようです。また、とうぜんのことながら大西洋横断などの長距離航海の場合には使えません。

〈千葉県船橋市・きむりお〉

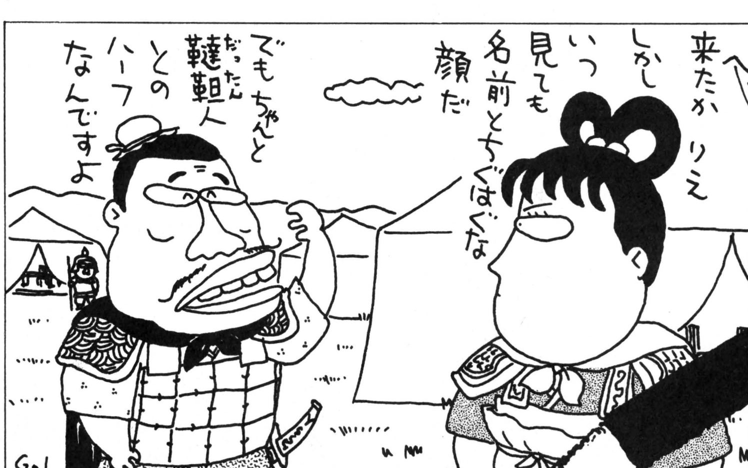
すると上陸中は、陸地にある食料と水を飲み食いしているのかな？　それとも、海岸には海の家みたいなところが必ずある……わけはないのでした。

サイレントメビウス
PC-9801VMシリーズ

ミュージックモードを発見しました。やり方ですが、最初の名前登録のときに「オンガク」と入力するだけです。マウスの左クリックで曲が変わり、右クリックでモードから抜けます。

〈新潟県新津市・平澤　豪〉

入力する名前は「オンガク」以外に「オ」「オン」「オンガ」でもいいみたい。キーボードではスペースまたはリターンで曲が変わります。



コンプコレクション第4弾!

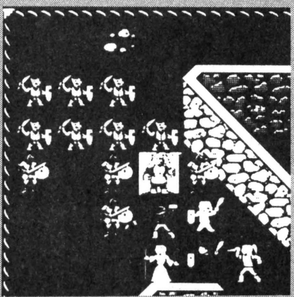
誌上リプレイ方式で『プール』の世界を完全ガイド

『プール・オブ・レイディアンス AD&D®冒険日誌』

監修・安田均　著者・清松みゆき

定価 1,200円(税込み) B5判





コンプティークがAD&D®の世界をいま解き明かす!!

10月発売予定

※おわび 製作進行の都合により、発売が大幅に遅れていることをおわび申し上げます。

COMP/COLLECTION

コンプコレクション第3弾!

ファミコンゲームの作り方がこの一冊でわかってしまう

『RPG製作ノート～MAKING OF MADARA』

㊖ファミコン編集部特別編集

定価 1,200円(税込み) B5判





人気RPG「マダラ」の企画から、ロムのマスターアップまでを徹底追跡

絶賛発売中

角川書店



オリジナル・ビデオ・アニメ
OVA化決定!!
絶賛発売中!!
マダラ①~④
田島昭宇
ドラゴンコミックス
魍魎戦記
MADARA
摩陀羅
定価900円(本体874円)B5変型
角川書店


MONSTER HUNT
遂に登場!!
スリルがある。サスペンスがある。
ファンタジーがある。
すべてのカードゲームファンの
熱い期待に応えて、いま、登場!!
ファン待望のカードゲーム!!

秋は飽きないPiw(ぴゅう)柏店へ。

中古パソコンバーゲン

—10/12(金)・13(土)・14(日)—

3日間限り!

3日間限りの中古パソコンお買得市!!
PC-88、PC-98、TOWNS、X68などなど……特価で大集合。お見逃しなく!

メーカー	型　番	特価(税別)
富士通	TOWNS2 FMT-DP531(キーボード付)	¥188,000
NEC	PC-98DO	¥148,000
	PC-9801N	¥138,000
	PC-8801FE	¥44,800
	PC-8801MA2	¥59,800
	PC-KD854N	¥42,800
東　芝	J3100001(ダイナブック)	¥109,000

※台数に限りがあります。品切れの際はご容赦下さい。

X68フェア〜

この秋、X68がおもしろい。

—10/21(日)まで—

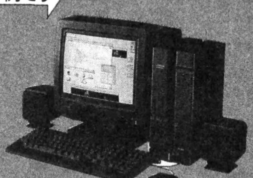
好評開催中!

◈高価下取り

期間中、X68に買い換える場合、お手持ちのパソコンを特別高価にて買取りいたします。

◈新品も大特価(台数限り)

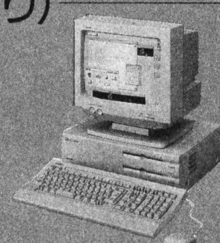
一例です



〈標準価格〉
¥338,000
¥115,000
計¥453,000

特　価
¥260,000
¥88,500
計¥348,500
(税抜)

●EXPERT II(CZ-603C)
●ディスプレイ(CZ-605D)



〈標準価格〉
¥285,000
¥94,800
¥25,000
計¥404,800

特　価
¥219,000
¥73,000
¥20,000
計¥312,000
(税抜)

●PRO II(CZ-653C)
●ディスプレイ(CZ-604D)
●1Mメモリ(PIO-6BE1A)

この秋、Piw柏店はおもしろいこといっぱいです。

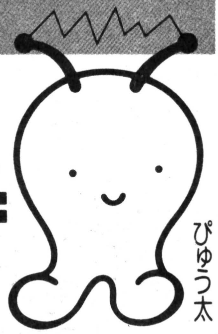
今月のパソコン高額買取モデル

—10/21(日)まで—

メーカー	型　番	買取価格
NEC	PC-9801RX2	¥160,000
	PC-9801VX21	¥130,000
	PC-KD854	¥25,000
	PC-KD854N	¥30,000

期間中にご処分、又はご処分の申込みをいただいた方は、上記の特別買取価格にて買取させていただきます。

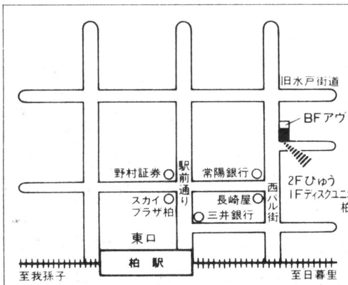
Piw ぴゅう



◀イメージキャラクター ぴゅう太

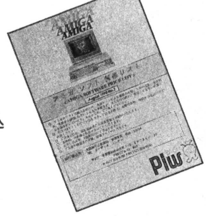
disk union　audio union

AMIGA　国内の製品フルラインナップ　Macintosh



〒277 千葉県柏市中央町1-2
Piw(ぴゅう)柏店
(ディスクユニオン柏店2F)
☎0471-63-9702
営業時間/10:30〜20:00(日・祝19:30まで)

★AMIGAソフト価格リストができました。
ご希望の方は、返信用切手72円を同封の上、郵便でお申し込みください。



▶パソコンハード高価買取受付中!!

全国どこからでも買取りいたします。まずは、お電話を…。

フリーダイヤル(通話料無料)
0120-492-333(PIW柏店)
0120-207-333(買取センター)

取扱品目:PC-88、PC-98、X68、FM-TOWNS、MSX2、Mac、AMIGA

▶AMIGAハード特価にて提供中!!通信販売をご利用ください。

通信販売

■ご送金方法は、銀行振込又は、現金書留でお願いいたします。
■送料はお客様ご負担とさせていただきます。
■申込後、1週間以内にご送金ください。
●AMIGAソフト価格リストご希望の方は返信用切手72円を同封の上、郵便でお申し込み下さい。

—銀行振込先—
太陽神戸三井銀行 神田支店 当座51054 (株)オーディオユニオン
お問い合わせは、お電話でどうぞ
TEL.0471-63-9702
受付時間 平日/10:30〜20:00 日・祝日/10:30〜19:30


AVG WORLD
HYPER GENETIC CIRCUIT
PANGAEA
パンゲア
?
Pi
LULU
EASY
PANGAEA
EASY AND LULU
文・松枝蔵人（まつがえくろうど）
画・吉富昭仁（よしとみあきひと）
パンゲア2
松枝蔵人
IZUMI KAMIJO
第二十三話



PART 1

創造神の理想

ふり返ってビッグ・ジェネレイターのむこうに立つ怪しげな人影をみとめると同時に、陽龍はすばやく腰の短刀を抜きはなっていた。雑技団できたえた体技と、神出鬼没の野盗の首領だった前世に身につけた戦闘術が、その小さなうしろ姿の中に奇妙に同居している。いずれにしても、一分のすきもないみごとなかまえだ。

（何者かっ——!?）

人影がひとつきりであれば、そう問うより先に、陽龍の短刀は躊躇なく飛んでいたことだろう。

ルルが、あわてて陽龍にむかって叫んだ。

（やめて、陽龍。あの人たちは、あたしのパパとママなの。ずっと探しつづけてきた、あたしの両親なのよっ！）

（なんだと……それはいったいどういうことだ？　そなたの両親が、なぜ我が神聖なる楼蘭の神殿にいる？）

陽龍は、当惑のおももちでルルと両親を交互に見やった。

そこに、インカ王らしい威厳をもったアタワルパの声がひびいた。

（楼蘭王よ。それはつまり、こういうことだ。ルルのご両親は、われわれの神の手によって死の淵より救われ、〝神の使い〟となった人たちなのだ。わたしたちは、彼らに楼蘭へおもむくように言われ、こうして長くけわしい道のりを踏破してきた）

（それはまことか……？）

陽龍は一瞬驚きの表情をかいま見せたものの、警戒を解こうとはしない。

（アタワルパ王子、遠路はるばるご苦労でした。そして、楼蘭王の生まれ変わりであらせられる、陽龍公も——）

ルルの父親は、へりくだったことばづかいながらも、威厳にみちた無表情をまったくくずさずに言った。

（余のことも知っているのか？）

（もちろんです。アタワルパ王子が楼蘭への道案内をもとめることを予測し、仲介したシンガポールの商人の意識に介入して、貴公と姉君麗雲に出会うよ

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィこと上条泉は、大多国籍企業の令嬢ルルの親捜しに同行したことがきっかけで、世界征服をたくらむナチスの残党ヴァルハラ建国軍と戦いながら、謎の古代機械ビッグ・ジェネレイターの秘密を解明する旅をつづけている。ルル、メドウズ、インカの王子アタワルパや楼蘭王陽龍らとともに、幻の都楼蘭に到着。第三のジェネレイターを発見し、神の使いと再開した。一方ヨースケとナスターシャは別のジェネレイター発見の情報をキャッチし、アフリカのルウェンゾリ山へとむかった。

うにしむけたのも、このわれわれなのですから)

(その方らが……!)

陽龍の瞳が畏敬と驚嘆の念にキラキラと輝いて、あらためて神の使いにまっすぐむけられた。

(やはりそうだったか。うすうすは察しがついていたが……)

陽龍の横を、アタワルパが、つぶやきながら神の使いの前に進み出た。

(神の使いよ、わたしたちは約束どおりここへやって来たぞ。さあ、教えてもらおう、〝神〟について、本当のことを——)

(承知しました)

神の使いであるルルの両親は、深々と頭をさげた。そのうやうやしい態度といい、ていねいなことばづかいといい、チロルのビッグ・ジェネレイターの上で会ったときとはちがって、インカ王のアタワルパと楼蘭王の陽龍に対する敬意がはっきりとあらわれている。

(神は、人類の創造者であらせられます。人間を造り、長い間、正しくお導きになられてこられた方なのです)

長い話のすべての前提として、どうしても最初に語っておかなければならないことだというように、神の使いは重々しく言いきった。

創造神話——それは、世界中のあらゆる宗教で語られてきたにもかかわらず、近代、現代の諸科学理論によって否定され、象徴的な意味あいでしか語られなくなったことがらだ。その、〝神話〟があらためて〝事実〟と断言された瞬間、後方にいたルルやつねに冷静なメドウズでさえ、思わずうめくような驚きの声を発した。

だが、ジッと注意深く会話に耳をかたむけていたイージィは奇妙なことに気がついていた。神はすべてを造ったという。天地を造り、光と闇を造り、生きとし生けるものを造りだした——それが天地創造ではなかったのか。しかし、神の使いの言い方では……

イージィの疑問は、テレパシーによってただちに全員に伝わった。

(神は人間だけを造られたのです。われわれはそう知らされています)

(人間だけを——!?)

新たな衝撃がイージィたちの間に走った。

(はい。造った——という言い方が適当でなければ、変えたと言いかえてもいいでしょう。神の似姿を持ち、神と同様に思考する存在へと……)

(進化の過程に介入した……と、そういう意味なんですか!?)

イージィは意気ごんで質問した。それならば、創造神話が、現在の科学とまっこうから対立するような、原始的な話ではなくなるではないか。

——いや、多くの生物の中で、なぜ人間だけが、本能によらずに知識と思考力によって生きる生物なのか、ということの説明としてなら、そのほうがかえって筋が通っているかもしれないのだ。

(そのような解釈が成り立つかもしれません。しかし、それはこの際どうでもいいことです。問題は、そうやって造られた人間が、神が期待したとおりの存在ではなかったということなのです)

(期待だって?)

アタワルパが眉をひそめた。

(ええ。神は明確な意図をもって人間を造られました。理性によって理想を実現していく、完全な生物。理想郷をきずき、永遠の繁栄をたもちつづける生き物としてです)

神の使いのことばに、アタワルパは大きくうなずいた。

(たしかに、人間は完璧な生き物ではない。古来、民族や国家の間に争いの種が絶えたためしはないし、だれかが理想郷を実現したように見えても、それは他の者を多数犠牲にした上にしか成り立たなかったのだ。現在でもそれは変わらない)

(ですが、まったく理想郷がなかったわけでもないのです)

(本当か?)

(はい。最初に造られた人間につづく数十世代の人々です。彼らは神の理想を知っており、その実現につとめました。なぜなら、彼らは全員、そこにいる陽龍公と同じく、前の世代の記憶を克明にとどめていたからなのです)

(なんと、全員がですか……)

だれもが先祖の記憶を完全に保存している共同体というものを想像したとき、イージィは思わず大きなため息をもらしていた。

たしかに、そんな共同体の中では、争い事が起きる可能性はきわめて低いにちがいない。共通の体験をわかち合い、積みかさねてきた者たちが、くいちがう意見を持つとは考えにくいし、そもそも他者という概念が成り立たないだろう。

(テレパシーの能力もありました。ある者の知識と思考そして実感は、すぐに他の者へと伝わっていきます。こんな環境下では、悪意を持つことは、不可能であるだけでなく、そもそもありえないことだったのです)

イージィの思考を補足するように、神の使いが言った。

その意味では、現在の人類は、まったくひとりひとりが切りはなされ、孤立した存在である。生々しい体験も、そこから得た教訓も、けっしてそのままでは他者に——いや、子孫にさえ伝達されることはないのだから。

そんな途方もない超能力をだれもが生まれながらに身につけている集団なら、たしかに理想郷も作れるだろう。

(では、人間が神の期待を裏切ったというのは、その能力を喪失してしまったことを指すのか?)

アタワルパの質問に、ルルの父親であった神の使いが、ちょっと考えこむように黙りこんだ。その様子は、全能の神に近い存在というより、考古学の学者らしい、人間的な風情だった。

(……神が不完全なものを造りだすことはありえません。記憶とテレパシー能力を失ってしまうことは、あらかじめ予定されていたのでしょう)

神の使いは、苦しげな表情で、はじめて自分の考えらしきものをのべた。

(だったら、神の考えるような理想郷の実現は、もう絶対に不可能ということなのだな)

アタワルパが、たたみかけるように言い放った。

(それは……)

男の神の使いが口ごもり、ルルの母親であった女と顔を見合わせる。

イージィは、そこで、ある確信をもってアタワルパにむかって言った。

(いいえ。アタワルパ、それはきっと

ちがうんです。神は、超能力によってささえられた共同体を、けっして理想郷だとは考えていなかったんですよ）
（何だって——!?）
（ええ、たぶん……理想郷、つまりユートピアは、いまだかつて、一度も実現されていないんです！）
イージィは、さらに力をこめて、はっきりとそう言いきった——。

PART 2
ゼロ・アワー接近

ヨースケは、ルウェンゾリ山のふたつの頂きのうち、『マルガリータ』側の岩壁にとりついて爆発物をしかけていた。
崖を6、70メートル下った谷間にあるビッグ・ジェネレイターは、この距離からなら十分に位置を確認できる。なにしろ、その存在を周囲に誇示するかのように、強力な水銀灯でこうこうとライトアップされているのだ。
（ウウッ、おぞましいぜ。まるで虫を誘いこんで高圧電流で殺す、おっそろしいライトみたいだ。フン、だが、おれはその手には乗らねえ。網の間をみごとにくぐり抜けてみせるぜ！）
たしかに、あの照明は、ヨースケたちをおびき寄せるためのものなのだ。
ちがっているのは、光で誘うのではなく、その光の中心に照らしだされている怪獣のタマゴのような巨大な球体がエサという点だった。
「イージィ、おまえも楼蘭でビッグ・ジェネレイターを発見したのか？　ここにもひとつあることを知ったら、さぞ見たがるこったろうな。……だが、おれはこれをぶっつぶす。いや、たとえぶっつぶせないまでも、ヴァルハラのやつらといっしょに生き埋めにしてやる。これが、おれ流のやり方だ。おれ流の戦い方なんだぜ……」
1時間後、ヨースケは、つぎの目標地点に到着していた。
カプセル形の気密ユニットがならぶ一角である。たいがいは精密機器が設置されていて、機械のうなりが聞こえたり、研究者らしい人影がうごめいているのがいくつも窓のカーテンにうつっていたりするのだが、一個だけ離れているユニットがあった。
（案のじょう、ムードたっぷりのナイトランプなんかついてやがる……）
ヨースケはそっとドアをノックし、ニューヨークで聞きかじったドイツなまりの英語で呼びかけた。
「えっ、シュナイダーから緊急報告ですって？　電話にすればいいのに、あの男ったら、どこまで気がきかないのかしら……」
ブツブツ言いながらドアを開けた瞬間、シェリーはのど元に冷たいナイフを突きつけられていた。
「お、おまえは……メドウズの一味、ヨースケ・スナガ！」
「おっと、大声をあげたら、たちまちブッスリだぜ。中に入りな」
ヨースケは、シェリーを追いつめるようにして気密ユニットに入りこんだ。
「ケッ。暖房をガンガンきかせてるう



えに、気圧まで調節してあるぜ。ヴァルハラの首領のじゃじゃ馬娘ってのは、てめえのこったな」
「そう。そして、おまえたちの天敵よ」
シェリーは居丈高に言いはなった。
「笑わせるんじゃねえ。せっかくワナにはまりにきてやったのに、いつまでも迎えにこねえもんだから、こっちから出むいてやったのよ」
「仲間は……メドウズたちはどこ？」
「さあね。おれは、香港の水上レストランでヘリに乗って別れて、マニラやバンコクをふらついてたからな」
ヨースケのからかい口調に、シェリーの顔がカーッと紅潮した。
「じ、じゃ、あのヘリはやっぱりオトリだったのねっ！」
「ほう。おまえは、あんときも指揮してたのか。今ごろ気づいてもおそいぜ。司令官の才能は、たいしてねえようだな。ハッハッハ」
そのとたん、シェリーの右手がヨースケの顔めがけてとんだ。
ヨースケはすばやくかわし、その手首をつかんで逆手にねじりあげた。
「こ、殺してやるっ——！」
「まったく物騒な女だな。たまんねえオッパイしてんのによ。かわいがってやりてえとこだが、そろそろ時間だ。風邪をひかねえように、服くらい着せてやるぜ、さっさとしな」
ヨースケは、見張りを口実にシェリーの着替えをニヤニヤしながらながめ、腕時計にもう一度目をやってから、おもむろに立ちあがった。
「さあ、外へ出るんだ」
「どこへ行く気？　すぐに包囲されるわよ。無事にルウェンゾリからおりられるとでも思っているの？」
にくにくしげににらむシェリーを、まるで恋人のようにピッタリ抱きよせて歩きながら、ヨースケは言った。
「おまえのような鼻っぱしらの強い美人と心中するんなら、せいぜい派手な舞台でなくちゃな。……そうだ、いっそビッグ・ジェネレイターの上にでも案内してもらおうか」
「な、なんですって——⁉」
シェリーが驚いたのも当然だった。ビッグ・ジェネレイターは警戒網のど真ん中に位置している。ヨースケは、



わざわざ何重もの包囲の中心に入りこもうとしているのだった——！

そのころ、『アレクサンドラ』側の断崖からおりたナスターシャは、警戒網をたくみにくぐり抜けて、パラシュートを隠した着陸地点にもどってくる途中だった。
（ヨースケのやつ、計画通りにやってくれたかしら？）
ナスターシャほどのベテランになると、周囲におこたりなく注意をはらいながら、同時に考えごとをすることもできるようになる。
（アタワルパやイージィにくらべたら、ずっとコマンドの才能はあるんだけど、すぐ調子に乗るのが玉にキズなのよねえ……）
ナスターシャは、思わずクスリと笑ってしまった。バンコクでの人のいい強盗ぶりを思い出したのだ。
（あいつを死なせちゃいけないわね）
ナスターシャは、無意識のうちに、ヨースケのことに思いをめぐらし、気づかうことで、緊張感をやわらげていたのだった。
（そうよ。自分からとびこんだ危地とはいえ、これは、チロルよりもずっと厳しい状況だわ。気をひきしめ直してかからなければ——）
ナスターシャが自分にきつくいましめたとき、ちょうど着陸地点の岩場にたどり着いた。割れ目に手をつっこみ、隠しておいたパラシュートを手探りした……。
「な、ないわっ——⁉」
思わずあたりを見まわそうとしてふり返ったとき、眉間（みけん）にピタリと銃口がすえられた。
ナスターシャは、ハッと息をのみ、

正面に立ちはだかった巨体をそろそろと見上げていった。それは、まるで黒マスクでもしているのか、顔までが闇に溶けこんでいた。
「ナスターシャともあろう者が、やすやすとつけられるとは不用心だな。考えごとは禁物だぜ。相棒が司令官の宿舎にしのびこむのも、見届けた。これでおまえらの計画はすべてオジャンってわけだ。フッフッフ……」
暗闇に、ニッと白い歯並びだけが浮かんで見えた。
「おっ、おまえは……!!」
ナスターシャの胸に、闇よりも黒い絶望感がひろがっていった――。

PART 3

神への反逆の人類史

（イージィ、それはいったいどういう意味なのだ？）
アタワルパがイージィにむかって問いかけると、その場の全員が――神の使いまでもが、いっせいにイージィに注目した。
（つまり、こういうことです。……記憶とテレパシーによって神の理想を実現していくのなら、それは人類が自分で勝ち取ったユートピアではないのです。なぜなら、そこに行き着くことは、あらかじめ定められた必然であって――逆に言えば、人類にはほかの選択肢がまったくないからです）
（うむ……人間の側からいえば、たしかにその通りだが……）
アタワルパがつぶやいた。
イージィはうなずき、さらに考察を進めていった。
（理想の実現とは、みずから考え、みずからすすんで選びとったものの達成であるはずです。ところが、記憶とテレパシーにたよっていたのでは、それは人間の理想の実現ではなく、神の理想を、絶対命令にしたがって代行したにすぎないじゃありませんか！）
（なるほど。神は、人間に記憶とテレパシー能力をあたえて、進むべき道を示したにすぎなかったというのだな。……まてよ、すると、記憶とテレパシーは、いずれ失うべき、よけいな能力ということになるのか？）
アタワルパは、ふたりの神の使いをふり返ってたずねた。
（よけいかどうか、それは断言できません。しかし、その少年の推論は、おそらく正しいでしょう。なぜなら、神は、最初の人間を造られて以来、ほとんどそのお姿を人前に現されないからです。人々から超能力が失われていくにつれて、やがて神官と平民とが分化していきました。神官は、超能力を持続したひと握りの者たちで、平民たちの指導者でした。つまり、神託とは、神のお告げであるよりも、長く伝えられた理想の記憶をもとにした判断であって、彼らだけが神の声を聞くことができたというのではないのです）
（そうか。神官――つまり、神の代理とは、もともと特権的な支配階級ではなかったのだな）
（そのとおりです。しかし、人々の間に神の記憶が失われていくにつれ、民族はさまざまに分化し、地上のあちこちに拡散し、ことばも異なっていきました。それと同時に、神官の中にも、いつしか記憶を喪失し、指導者というよりは支配者の性格を色濃くしてゆき、やがて強大な権力を持つ者まで現れてきました。ついには、エジプトのファラオのように、みずから〝神〟を称するようにさえなったのです……）
神の使いの説明は、しだいにイージィたちも学んできた歴史の中へと踏みこんでいった。
四大文明、すなわち、エジプト、メソポタミア、インド、中国といった華麗で進んだ文化は、神の理想がいちはやく失われ、それと同時にゆがんだ形で神官の支配が強大化していったものだったのだ。
富と先進の技術の発達は、神の視点に立てば、人間の堕落を象徴する、もっともいまわしいものであった。
（神は、それを黙ってお見過ごしになっていたのですかっ！）
悲痛な叫びをあげたのは、神の忠実な巫女（みこ）であったリャカだった。
こんどは、女の神の使い――ルルの母親がそれに答えた。
（インカの巫女よ、そんなことはありません。悪徳がはびこったソドムとゴモラの街は、神の怒りにふれて地中に没し、ノアの箱舟の伝説にもあるように、大洪水がいくたびも堕落した民族を滅ぼし、他の者への警告としたのです。しかし……）
（しかし……？）
（エジプトや中国ほど巨大な国家になると、もうそのような直接的な手段では限界があります。そこで神が採られた方法は、〝宗教〟でした。代表的な例をあげれば、仏教、キリスト教、イスラム教です）
（では、釈迦（しゃか）やキリストは、神の記憶にめざめ、その理想を説いたというのか？）
アタワルパがいぶかしげに眉をきつく寄せ、ルルの母親を見た。
（いいえ。あの者たちは、真実を知っていたわけではありません。神を失ってひさしい人々に納得されやすく、広く流布（るふ）していくような、通りのよい理屈を、神によってあたえられたにすぎないのです）
（だけど、その宗教も、しだいに世俗化し、権力とむすびついていきましたよね？）
イージィがたずねると、ルルの母親は悲しそうにうなずいた。
宗教も、人類を理想に引きもどすことはできなかった。外面的には、すこしはましな平穏（へいおん）をもたらしはしたが、その内実は、権力の安泰と民衆の精神的支配強化に貢献（こうけん）したにすぎなかったのである。
（それ以降、神は表立った介入はしていません。いちばん最後まで神の記憶をとどめた数部族に命じ、あなた方が〝ビッグ・ジェネレイター〟と呼ぶ、神の存在を唯一示すものを守らせようとなさった以外には……）
神の使いの落ちこんだ様子は、はた目にも気の毒なほどだった。
（ママ……パパ……）
ルルは、神の使いが哀れになったのか、それとも両親の落胆ぶりがたえが



たいのか、そのどちらとも自分でも区別できないまま、自然にあふれてきたなみだをジッとこらえていた。
　イージィは、無意識のうちにその重苦しい話題をなんとかそらそうと考えていた。イージィにとって、別の話題とはたったひとつしかなかった。
（じゃあ、そうやってインカ族や楼蘭族が託されたビッグ・ジェネレイターとは、いったい何なのですか？）
（神の……〝力〟です）
　答えたのはルルの父親だった。
（神の力ですって……？）
（そうです。ソドムやゴモラを地中に沈めたのも、大洪水をひき起こしたのも、ビッグ・ジェネレイターです。世界各地のジェネレイターが微妙なコンビネーションでもって作動しあい、正確に目標を狙い撃ちするのです）
（あ……じゃ、楼蘭の遺跡といっしょにロプノールの湖が一夜だけ出現したのも、ビッグ・ジェネレイターがやったことなんですね！）
　イージィの興奮した声に、神の使いのふたりがうなずき返した。
　と、そのとき、イージィの前にいたアタワルパが、突然クックックッと笑いだした。
（どうしたんです、アタワルパ？　何がおかしいんですか？）
（フフン。何がおかしいかって？　決まっているじゃないか、わがインカ族の運命がさ。世界で最後まで古代文明を守り、大帝国をきずきあげたインカが、結局のところ、神がとっくの昔に投げ出してしまったとんでもないオモチャを隠すのが役目だったなんて……これが笑わずにいられるものか。なあ、楼蘭王、そう思うだろう？　おまえたちも同じだったんだぞ）
　陽龍(ヤンロン)は、アタワルパのほうをおもしろくもなさそうに横目で見やりながら、子供っぽく口をとがらせた。
（くだらない役目だろうがなんだろうが、余にはどうでもいいことだ。神の使命を忠実にはたすことこそ、わが楼蘭族の存在理由だ。われわれは、これからも創世球(そうせいきゅう)——そなたらの言うビッグ・ジェネレイターを守護しつづけていくだけだ）
（なるほど。だったら好きにするがいい。——イージィ、メドウズ。これでビッグ・ジェネレイターの秘密も解けたのだ。帰ろう。わたしたちは、これ以上ここに用はない……）
　そう言ってアタワルパがクルリと背中をむけたとき、神の使いが手をあげてそれを制した。
（待たれよ、アタワルパ王子——）
（何だ？　わたしには、もう神の身勝手な理想とやらにつき合ってやる理由はないぞ）
（話はまだ終わっていません。どうか

最後までお聞きくだされ）
　ふたりの神の使いは、懇願するように腰を深く折って頭をさげた。
　それを見て、アタワルパはニヤリと笑った。
（ヴァルハラ建国軍と戦ってくれと言うんだろう。だったら、神の理想の実現だの、選ばれた部族だのとおためごかしを言わず、最初から素直にたのめばいいんだ。乗りかかった船だ、ヴァルハラはこの手でかならず倒してみせるさ。……ただし、ひとつだけ条件がある）
（条件ですと……？）
　全員の視線が、アタワルパひとりの上に注がれた。
（ああ。神の使いと称するおまえたちが、意識的にか、無意識的にか、ずっとさけてきた事柄について聞きたい。それは、つまり……〝神〟ってヤツは、いったい、その本当の正体は、何者なのかってことだっ!!

PART 4

〝記憶回復機〟へ

　アタワルパの強烈なテレパシーが、その場に居合わせたすべての者に、ハンマーでなぐりつけたようなはげしいショックをあたえた。
（か、神が何者か、ですって……!?）
　ルルの目が大きく見開かれている。
（アタワルパさま。な、なんということを——！）
　リャカは、青ざめて唇をふるわせた。
　イージィとメドウズも、思わず顔を見合わせたのだった。
　しかし、アタワルパは、平然とした表情に余裕の笑みさえうっすらと浮かべ、ゆっくりと一同を見まわした。
（なにも驚くようなことではないさ。〝人類の創造神〟といい、〝理想〟といい、〝ユートピアの実現〟という……だが、しかし、それはいったい、だれが、何を基準にして言っているのか？　何を目的に、どんなことをたくらんでそうしむけているのか？——と、そう考えてみれば、わたしの疑問は当然のことではないか）
（そ、そりゃ、そうかもしれないけど、でも、だって……）
　アタワルパに正面から見つめられたルルが、言い返そうとしてそのまま黙りこんでしまった。おそらく、生まれたときからキリスト教の神という考えになじんできたルルには、どうしてもアタワルパのような懐疑（かいぎ）になじめないものがあるのだろう。
（いいかね、ルル君。この世に本当にいた〝神〟は、キリスト教のような、超越的で、ロマンチックな、絶対的な存在の神ではなかったのだよ。被創造物である人間に離反され、そればかりか、その連中に手を焼きっぱなしなのだ。神と言えばいかにもすんなり通りそうだが、そいつだってやっぱり〝何者か〟なんだ。わかるかい？）
　ルルはハッと我にかえって、おずおずとながらうなずいた。
　アタワルパの説は、たしかに真実の一端をみごとに突いていた。〝神〟が、何かをなそうとする者として確実に存在し、しかも絶対の存在ではないならば、それは、それ以上追究できない究極の存在ではなく、やはり、〝何者か〟であるはずではないか——!?
（アタワルパ王子。われわれには、その問いに答えることはできません）
　神の使いは、なぜかまったく動揺した風を見せず、きっぱりと断言した。
（答えるわけにはいかない、という意味か？）
（いいえ。われわれは、神が何者であるかなどということは、知らないのです。そう——ちょうど、陽龍（ヤンロン）公が、楼蘭王としての記憶を断片的にしかおぼえていないように、われわれも、神によって必要と認められた部分の記憶を復活させられただけなのです。しかし、ひとつだけ方法はあります）
（神の正体を知る方法がか？）
（はい。しかも、それこそが、アタワルパ王子と陽龍（ヤンロン）公に、はるばるこの砂漠の遺跡まで来ていただいた第一の目的なのです）
（余もなのか……何だ、それは？）
　陽龍（ヤンロン）も興味ありげにたずねた。
（記憶回復機——とでも呼ぶべきでしょう。この祭壇の両脇にある円です。ここに立てば、過去の記憶が一瞬にしてよみがえります）
　神の使いは、左右の円を指で示して言った。
（記憶がよみがえる……ということは、神の正体を突きとめることができるかもしれないのだな？）
　陽龍（ヤンロン）の目がいっそう強い光をおびた。
（その通りです。インカ王、楼蘭王であれば、可能性はかなり高いはずです。どうぞ、円にお入りください）
　陽龍（ヤンロン）は、神の使いにうながされるまま、前に進み出ようとした。
　アタワルパが、手をのばして陽龍（ヤンロン）の小さな肩を引き止めた。
（待て。すると、記憶が回復すれば、われわれはどうなる？　神の理想に忠実な古代人のようになるのか？）
（古代の人々より、何倍も豊富な経験と思考を手に入れることができるでしょう。それだけ理想の重みもまし、ヴァルハラ建国軍と戦う意志も明確になります。——いや、神がアタワルパ王子たちに真に望まれていることは、そもそも敵を倒すことではなく、新たなる指導者として立ち、一族を〝神兵〟としてひきい、さらに人類をみちびいていくことなのです）
（ビッグ・ジェネレイターがヴァルハラ建国軍の手に奪われるのを阻止するため、というだけではないのか……）
　つぶやきながら、アタワルパは思い悩むように沈黙にしずんでいった。イージィは、アタワルパの気持ちがわかるような気がした。
　アタワルパは、あくまでも自分の意志、動機ということにこだわる人間なのだ。運命に甘えず、切り開いていこうとする。そうする自分こそが、まさしく自分なのだと信じている。そこに、神の理想や先人の経験が入りこんできたら、これまでのアタワルパ固有（こゆう）の人生は、いったい何のためにあったことになるのか？　今の彼の人格はどうなってしまうのか？——そういう迷いにちがいなかった。
（余は、記憶回復機に入るぞ——）
　陽龍（ヤンロン）は、肩をおさえているアタワル

パの手をふりきり、確信をもった足取りで祭壇にむかった。ふたつある円の左側を示され、イージィたちの方をむいて足を踏んばるようにして立った。

　奇怪な現象は、ゆっくりとはじまった。陽龍が目をとじると、高い天井からまっすぐにあわいオレンジ色の光がふり注ぎはじめ、光度が強まっていくにつれ、まるで透明な筒がおりてくるような感じがした。

　やがて、光が陽龍をすっぽりとつつみこんだ——と思った瞬間、光の円筒が、それ自体が発光物であるかのように、強烈な輝きを四方にむけて放った。

　だれもが、あまりのまぶしさに目をそむけた。

（あっ——！）

　一瞬のうちに、陽龍の姿は跡形もなく消えうせていた。

（や、陽龍はどこだっ!?）

　イージィたちの間に動揺が走る。

　と、もう一方の右側の円の真上から、こんどは青い光がおりてきた。そして、光が床の円をくっきりと照らしだしたとたん、またさっきと同様の強烈な光輝が発した。

　そのあとには、つい今しがた左の円の中にいたはずの小さな人影があった。

（陽龍……いや、楼蘭王！）

　アタワルパが思わず呼称を変えたほど、陽龍の表情のあたえる印象はちがっていた。その前も、子供と大人がひとりの人間の中に同居しているような感じではあったのだが、今はそれがしっくりとみごとに溶け合っている。しかも、前の楼蘭王がどちらかというと馬賊の首領のようなふてぶてしさを感じさせたのに対して、王侯らしい気品と風格さえただよわせているのだ。

　楼蘭王が円の外へ踏みだした。

（〝神〟は見えたのか？）

　アタワルパがせかすように問いかけるのに、陽龍ははぐらかすような神秘的な笑みで答えた。

（ご自分の目でたしかめることだ——）

　アタワルパの心の中のはげしい葛藤が、イージィたちにも痛いほど伝わってきた。恐れているのではない。飢えにも似た強い興味と、堅固な自制心が、猛烈な争いを演じているのだ。

　イージィだって、あの光にたまらなくひかれるものを感じていた。

全員の関心がアタワルパに集中している中、ひとりの人物がひそかに左側の円の中に入っていった。

（アタワルパさま、わたくしが先にまいります……）

　その声で、イージィはハッとして祭壇のほうをふり返った。

（リ、リャカ——!?）

　アタワルパが一歩踏みだしかけたとき、すでにあわいオレンジの光が、ゆっくりとリャカの体をつつみはじめていたのだった——!!

つづく



パンゲアFAN倶楽部

松枝蔵人の談話室

新年号で、『パンゲア』第４部突入前夜祭大会を行う予定。盛り上がるぞ。

▶福岡県　TRANE君
じつにいい雰囲気だが、こんなにのんびりと探検していいのだろうか





▲東京都　たくみ秋巳君　幸せにはまだ遠いゾ

◀愛媛県　でぶこんT君　ありがとう。第4部へ向けて、ガンバルぞ





▲神奈川県　たけぼい君　そう、誰にも小さい頃はあるのだ。ウム

▶埼玉県　鞍剣円霞君　リャカの一途な性格がよく出ているね



吉富昭仁の仕事小屋

近ごろはめっきり涼しくなったので、クーラーを使う回数も減ったのだ。

▲鳥取県　十鬼島ゲン君　なんてすがすがしいイラストなんだろう



◀静岡県　エビピラフ君　最近ルルを押す人が多い



◀島根県　沙羅紗君　イージィがとってもカワイク描けてます



◀群馬県　阿瑠須君　ドラムカンに入ってるのは僕？

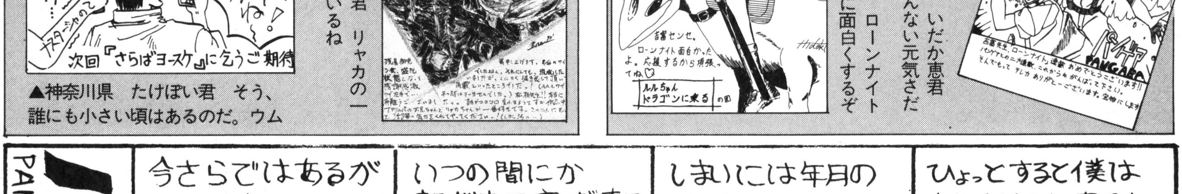


▶長野県　鈴君　ローンナイトもパンゲア同様に面白くするぞ



▶長崎県　いだか恵君　ワケわかんない元気さだ





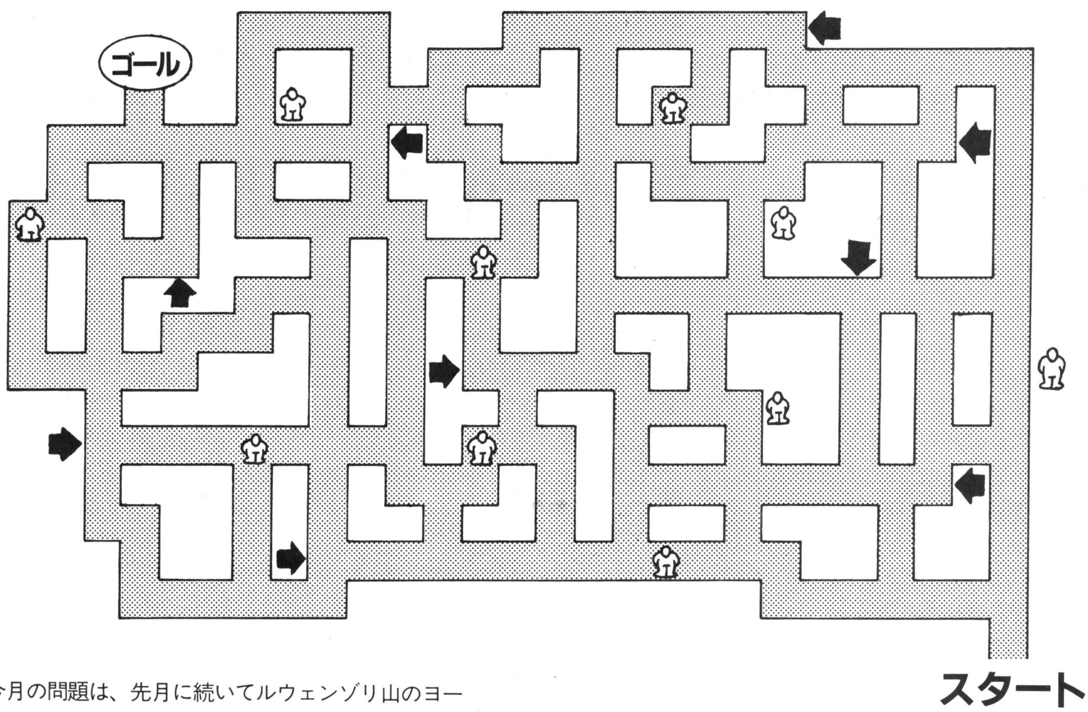
お便りまってま〜す!!　10月号の掲載作品の中から、愛知県の加賀成行君に色紙を、大阪府の芳井勝二君にオリジナルテレカを贈ります。お便り待ってま〜す。どんどん送ってくださいね!!

第23回

パンゲアWORLD-WIDEクイズ

シェリーを探せ!

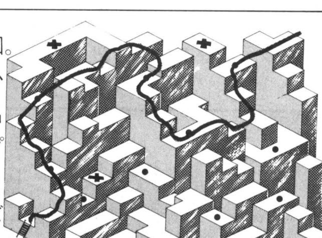
クイズデザイン／スタジオＫＡＢ
クイズイラスト／松井良子



今月の問題は、先月に続いてルウェンゾリ山のヨースケたちがテーマ。スタートからゴールの気密カプセル（もちろんシェリーがいるのだ）まで、敵兵に発見されないように行ってください。敵兵の周囲(左右隣、上下、ナナメ）を通ると発見されます。また矢印はセンサーで、矢印の方向に働き、壁や敵兵にぶつかるまでの一直線上は発見されてしまいます。センサーのうしろを通ると、センサーを破壊できます。ゴールに着くまでに、最低いくつのセンサーをこわさなければならないでしょうか。数字で答えて下さい。

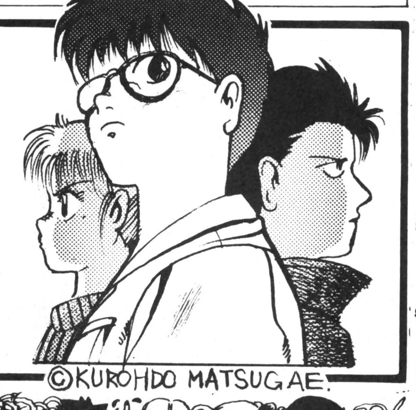
第22回爆弾ゲーム答え

正解は５個。正解者の中から抽選で５名様に、コンプティークオリジナルグッズを贈ります。



めっせーじふろむ　松枝蔵人

東京のサイン会に集まってくれたみなさん、どうもありがとう。毎月おたよりはたくさんいただいているけれど、わざわざ会場に来てくれる人たちがあんなにいるなんて、実に感激です。考えてみると、この連載はともかくとして、この一年間で出した本は『パンゲア』の１と２だけなんだよね。立て続けにシリーズものを出しつづけるのがなかば常識化しつつある現状で、ぼくのようなスローライターの作品を愛し、がまん強く待ってくれているのを知って、とっても恐縮しました。期待に応えるべく、年末から来年にかけて、数冊まとめて出す予定です。出版スケジュールがはっきりわかりしだい、このコラムでお知らせしますから、注目していてください。よろしくっ――！



リーダーズ チャレンジ

ロボクラッシュ

ROBO CRUSH

ゲームデザイン／黒田幸弘　コンセプト／A.C.M.E.　アシスト／坂本ネコマタ丸　プログラム／M&Fプロダクション　イラスト／中沢数宣

前大会決勝で惜しくも敗れた八剣重工の蒼龍一型と、市場での巻き返しをはかるべく登場したRINGWARD社のM－23SSが決勝で激突！　第14回大会最終決戦は両社の意地のぶつかり合いを思わせる激しい戦いとなった。ボディシェアでは今回も蒼龍一型が第2位に3倍近い差をつけて断然トップ。市場、フィールドに吹き荒れる八剣旋風を止めるのはどのメーカーか!?

八剣強し！　蒼龍一型大会初制覇！

イタリアのローマに観客の熱狂的な歓声が響き渡る。第14回ロボクラッシュ大会は最高の盛り上がりを見せていた。観客数は約14万人。あらゆる競技に異常な関心を示すイタリア人の気質に影響されてか、どのパイロットの表情も普段よりわずかに上気して見える。晴れわたる青空のもと、決勝トーナメントを勝ちあがってきた２台のマシーンがあらためて紹介されると、会場の雰囲気は一気に最高潮に達した。

オーナー南憲志、パイロット龍樹の“バリオン”は基本性能の高い蒼龍一型に新型エンジンＥＸ-909を搭載。燃費の悪さを4500リッターの大型タンクでカバーする。武装はチェーンソードとライトニングウィップ。固定装備の特殊テールパーツを含めると近、中、長距離で効果的な戦闘が可能な、幅広い戦略のとれるナイトである。

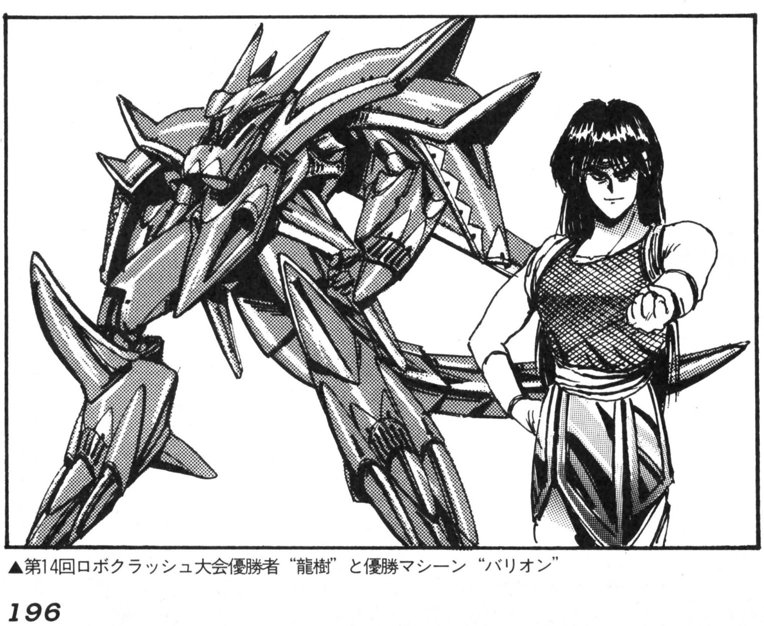
対抗するはオーナー安田淳一郎、パイロットとしてディルギオスが搭乗する“ハイザード”。かつてトーナメント進出の経験を持つ実力者だ。軽量の新型Ｍ－23ＳＳに、さらに軽量化チューン５をほどこしホヴァーIIを装着。エンジンＡＶＳ－40のパワーも申し分なく、高機動・高速作戦行動が可能なスプライトである。3500リッタータンクを積んでいるので長時間の戦闘も可能。しかも、コンピュータは最高のキャパシティを誇るＰＳ-200！　武器はライトニングウィップのみだが、そのポテンシャルの高さは難点をおぎなって、なおあまりある。

“ハイザード”は準決勝を無傷で勝ち抜き、“バリオン”はかなりのダメージを負ったものの決勝時にはすべて修復完了。双方ともコンディションにはまったく問題ない。長距離での戦闘になれば“ハイザード”有利と思われるが、相手は驚異的なスペックで快進撃を続ける蒼龍一型であるだけに一瞬の油断が即敗北につながる可能性もある。いよいよ試合開始が告げられた！

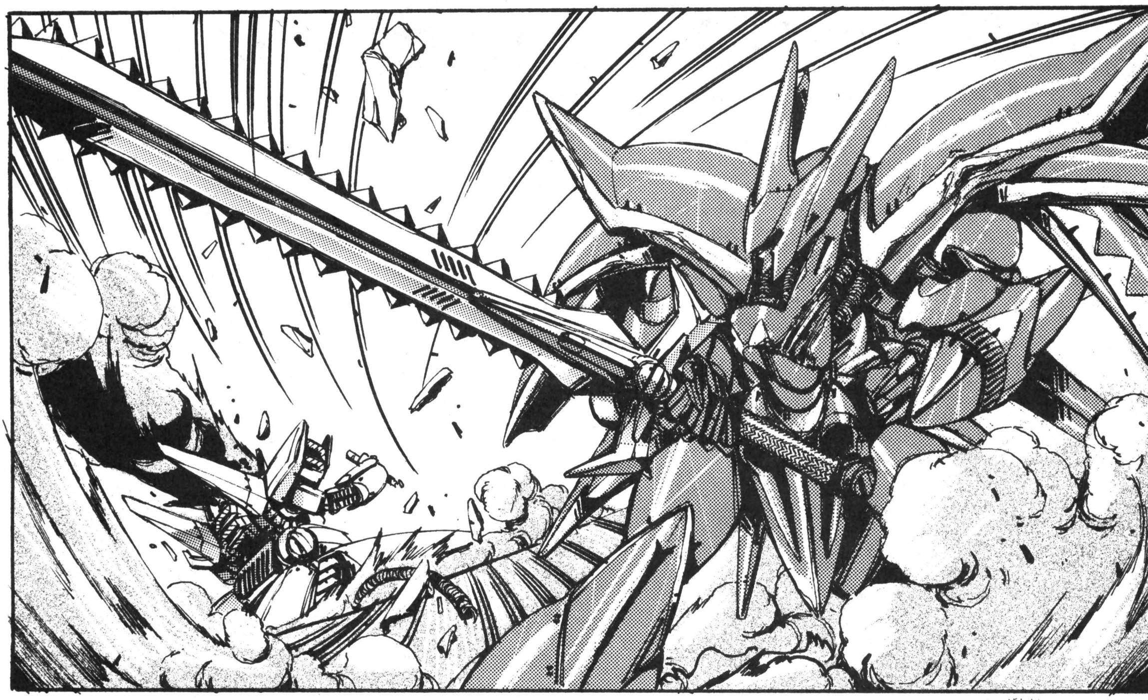
距離は近距離！“ハイザード”の拳が“バリオン”のボディをかすめる、がノーダメージ！　回避と同時に“バリオン”は高速で特殊テイルパーツを敵機に打ち込む！　横なぐりに頭部を痛撃！　“ハイザード”の高性能コンピュータによるアドバンテージは早くも失われる。

“ハイザード”は有利な長距離レンジに持ち込むべくホヴァーを噴かすが，コンピュータのダメージは移動力にも深刻な影響を与えていた。２分、加速のにぶい“ハイザード”の腕部を“バリオン”のチェーンソードが捕らえ、装甲を引き裂く！　３分、どうにか長距離に躍り出た“ハイザード”はパワーを振りしぼり猛反撃を開始。対する“バリオン”も動かず応戦の構えを見せる。

互いのライトニングウィップが宙を舞い、敵機に襲いかかる！　一撃、二撃と激しい打ち合いは続くが“バリオ



▲第14回ロボクラッシュ大会優勝者“龍樹”と優勝マシーン“バリオン”



◀テイルパーツが、チェーンソードが、うなりをあげる！

ン”は特殊テイルパーツを、“ハイザード”はホヴァーIIをそれぞれ駆使して巧妙にこれを回避。なかなか打撃を与えられない。だが5分、ついに“バリオン”の痛烈な一撃が移動システムにヒット！　唯一武器の使えるレンジで、さえ不利な戦いを強いられるほど“ハイザード”の性能は劣化していたのだ。

6分に“ハイザード”はかろうじて一矢を報い、敵ボディを打ちつけるがついに奇跡の逆転はならず。7分、“バリオン”の連続攻撃を移動システム、ボディに受け、行動不能に！　静かにその動きを停止する……。

かくして“バリオン”は栄えある栄誉の座につく！　ここにおいて蒼龍一型はそのシェアだけでなく、実力においても頂点に立ったのである！

解説者のタニー氏：結果から見ると、はじめの一撃ですでに勝敗は決していたように思えます。“ハイザード”の全性能を大幅に引き上げていたコンピュータが序盤戦でああなってしまっては逆転は難しいでしょう。せめてその後のチェーンソードの一撃を受けさえしなければまだ勝機はあったようにも思えるのですが……。

ブラックCORD会長：ライセンス保持者を倒した今回の決勝は，蒼龍一型の性能の高さをあらためて証明したともいえる。他社の挽回(ばんかい)策と他機種ユーザーの奮闘に期待する。なお、次回第15回大会は香港で開催することを、ここに発表する。

予選の結果と経過

今回の大会参加者数は9245台。前回よりも770台ほど減少した。予選は毎回恒例となったバトルロイヤル方式で行われ、1次予選では1000台、2次予選では128台を選抜。ふたつのブロックにわけて決勝トーナメントを行った。また今回の撃破数によるバトルロイヤルの突破は1次予選が7台。2次選予（決勝進出）が4台であった。

ニックネーム公募

今回より登場したケンタウロスDCC-1のニックネームは「ペガサス」。特殊レッグパーツと大型バーニアが基本装備されているためについた愛称ですが、他のボディについてもこのようなニックネームをつけてみませんか？　各マシーンボディにピッタリのを考えてやってください。

マシーンの特徴、イメージを的確にとらえ、どんどんCORD事務局まで送ってください。8文字程度までで、カタカナ、ひらがな、漢字のものに限ります。

フリースペース①

今回からロボクラッシュは2ページ増えました。その2ページは、今回は新規登録メーカーのコンペとマシーン製作法に使っていますが、次回以降、このページはいろんなことに使う予定です。今後は参加者控え室のスペースを使わずにコンテストもできますし、なにかあれば特別対戦などもできると思います。次回はコンペの結果発表を行いますが、それ以外にも次回はプライベートチーム公募のコーナーを設けたいと思います。

フリースペース②

チームといっても、パーツが安くなるとか、トーナメントに特別枠ができるとかではなくて、単に誌面で志を同じくする仲間を募る、ということです。これは今後展開するであろう公式のチーム制のテストでもあります。ハガキ大のイラスト、または100字程度の文章で、チームの名前、特色、マシーン名につける合図（トーナメントに進出したマシーンがどこかのチームに所属しているかどうかわかるように）を書いてCORD事務局まで送ってください。

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
1	17	南　憲志	京　都	龍樹	バリオン	蒼龍一型	D 14001
3	46	川井智洋	福　島	Fray male	Knight of Shadow	NNK-1	D 14201
5	4	佐藤敏行	群　馬	マロリー	ライドリックスターⅣ	H-7B	D 13702
5	61	プラズマX	大　阪	リーマ	ブロンディ	M-30B	D 14301
9	16	公　爵	大　阪	ワルキューレ	Shadow Walker	M23-SS	D 14302
9	25	影　王	東　京	アルジャーノン	ネクロノミコン	蒼龍一型	D 14303
9	34	深津勝寿	群　馬	皇　龍	阿修羅	NNC-1	D 14304
9	50	西坂健郎	兵　庫	小林哲弘	チリネン3号	H-7B	D 14305
17	7	脇薗　誠Ⅲ	大　阪	Rocky Vern	Don't Walk！	H-7B	D 14306
17	12	大　輪	北海道	高円寺瑠璃	デリンジャー	DC-101β	D 14307
17	21	ユリアン=ミンツ	東　京	魔術師ヤン	ヒューベリオン	DC-81	D 14308
17	29	チャーラン	愛　知	スミス・チョーサー	NOTEN機	NNS-1	D 14309
17	37	弧泉重工	北海道	泉野志穂	アリステア	H-11B	D 14310
17	43	A．T	和歌山	ウリエル	ハインド	DCK-001	D 14311
17	56	中野裕年	徳　島	ラティ	カオス	蒼龍一型	D 14312
17	60	U．D．O	愛　知	ゾーン=ヴァイダー	I=ディクターコード	DCK-001	D 14313
33	2	N N	東　京	剣	亜也虎	H-7B	D 14314
33	6	佐藤　大	宮　城	ディモス-ハイアラキ	六龍宮騎士三の龍"水龍"	NNK-1	D 14315
33	10	三門　昇	千　葉	ヤクモ	オデュッセウス	蒼龍一型	D 14316
※33	13	小柳津幸宏	静　岡	Clotho	幻　帝	NNK-1	D 14317
33	19	高橋幸仁	大　阪	ミラクル	アポリュオン2世	NNK-1	D 14318
33	23	J.B.HAROLD	宮　崎	妖龐妃麗羅	麒　麟	蒼龍一型	D 14319
33	27	植野代幸	兵　庫	SABAKI=D=NOELU	THE.PIED.PIPER.OF.HAMELIN	H-7B	D 14320
33	32	安積浩一郎	兵　庫	パールヴァディー	飞　膀　Ⅱ	NNS-2	D 12309
33	36	飯諏敏和	福　井	レナ=ミリアム	蒼龍くん改	蒼龍一型	D 10616
33	39	マッシュ	秋　田	ロート・ティーガ	熊　虎	NNK-1	D 14321
33	41	白根幹大	東　京	青　竜	ブルードラゴンMK-Ⅲ	NNK-1	D 14322
33	48	山口芳史3号	青　森	山口芳史	蘇　芳	NNK-1	D 14323
33	51	諸星陽一	静　岡	SHAMMY	マッド=サンダー	NNS-2	D 14324
33	54	中山　彰	群　馬	Dr.ランドル	雷　竜	NNK-1	D 14325
33	58	篠崎　誠	埼　玉	マクレーン・シーカー	ブラックシャドウV	NNS-1	D 10437
33	63	BERS	広　島	P12-45	LUMBER	蒼龍一型	D 14326

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名
65	1	永留　敬	大　阪	バム・ラインドウ
65	3	伊藤組	福　島	水嚮涙
65	5	N．Y	神奈川	篠原遊馬
65	8	Bøwy	愛　知	DeedLit
65	9	神様伊藤	大　阪	ナゾの東洋の人
65	11	K I M I	北海道	サドラー
65	14	荻原　崇	千　葉	シュルード
65	15	多賀　章	三　重	林　沖
65	18	遠藤蔵芳	山　形	クレイズ
65	20	遠藤大輔	神奈川	オリビエ・ポプラン
65	22	明田康宣	北海道	明田康宣
65	24	増田隆二	神奈川	ゲルフ・アルバート
65	26	金澤雅幸	宮　城	アルシア・レミィ
65	28	鈴木逸司	愛　知	リガー・ホーク
65	30	笹原ぱんだ	北海道	不知火涼火
65	31	Mr.矢田ハイト	三　重	ルーヴァント
65	33	高木　明	千　葉	シオン
65	35	久保沢久雄	埼　玉	ブランカーノ
65	38	泉　浩介	千　葉	黒騎士
65	40	小林孝雄	京　都	ルナ・ド・リムズベル
65	42	西塚治雄	神奈川	クレオパトラ
65	44	吉田晋之	福　岡	ベン・ホリディ
65	45	条川典一	岐　阜	海江田四郎
65	47	T O S I	神奈川	ガイ
65	49	石浜謙一	愛　知	カルナ
65	52	岩崎勝彦	北海道	ガイ
65	53	高木一高1	兵　庫	勝海舟
65	55	田中健一	奈　良	家流
65	57	山田栄治	福　岡	フォーチュナ=メジャー
65	59	武田隆夫	広　島	R.シュトラーサ
65	62	前田茂利	兵　庫	フィーグ・カムラ
65	64	木村　学	千　葉	M・K

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
2	11	安田淳一郎	大　阪	ディルギオス	ハイザード	M-23SS	D 06345
3	49	近藤　誠	愛　知	守人麗也	PALADISE LOST	M-23SS	D 14202
5	19	佐々木真也	岡　山	ぐっちゃん	ねこまたMK-Ⅶ	NNS-1	D 06410
5	36	7Jo	山　口	ガグンラード	フリズスキャルヴ	NNC-1	D 14327
9	1	麻生俊一郎	福　岡	アルフレッド	魔破丸	H-11B	D 14328
9	26	末永雅宏	埼　玉	エスニックス	No.14の「千年王国の危機」	蒼龍一型	D 08347
9	43	下村行能	京　都	麻生雅美	WINGS	NNK-1	D 03507
9	60	八菱鉄鋼	大　分	アルトレイル	NLPHMLW	NNK-1	D 14329
17	5	ピクト・ラルヴェル1世	岡　山	トビ・カトウ	東の青龍	蒼龍一型	D 13351
17	15	平賀直仁	福　岡	紅鏡龍牙	Machine Masher Ⅱ	NNS-2	D 14330
17	23	D．N	茨　城	Jolly=Roger	八岐大蛇	NNS-2	D 14331
17	29	奥出剛至	京　都	アリアバート	ファルコンⅡ	蒼龍一型	D 14332
17	40	立花真角	岩　手	？	HARLEQUIN	NNK-1	D 14333
17	48	折笠裕之	神奈川	ロイ-ウェーバー	エンディバー'90	NNS-2	D 14334
17	56	砂川超輝	石　川	ダリューン	黒影号	MOS-9D	D 14335
17	64	飯尾健吾	静　岡	Dr.マシュー	GUGES Zero-VX7	H-11B	D 09339
33	4	滝　　瀧	奈　良	ルシア・ダーニュ	ミルファイア3号機	NNS-2	D 14336
33	7	ジェノクス	群　馬	ジョルジョア	デュークス	MOS-11B	D 14337
※33	9	しるふぃ	長　崎	シルフィ	WIND STORM	M-23SS	D 14338
33	14	三浦智也	北海道	エルシス・プロラード	妖氷士"フラウ"	蒼龍一型	D 14339
33	18	予州浪人	愛　媛	タラン	ドメル	蒼龍一型	D 14340
33	21	藤井　章	和歌山	エーク・フリーム	MURAMASA	TEC-81W	D 14341
33	27	Y・T	東　京	フレイム	バスター	蒼龍一型	D 10354
33	31	山越賢一	新　潟	のあ♡	ALPHONSE	MOS-9D	D 14342
33	34	西盛太郎	大　阪	ショウ=カザマ	レットユニコーン	NNC-1	D 14343
33	37	S.R-911	福　井	青の騎士	竜騎士	蒼龍一型	D 14344
33	42	神谷尚幸	愛　知	ファージ・ウィルシー	A・TAUL XⅢ	蒼龍一型	D 14345
33	45	中村祐介	京　都	アルマリック・ガイバード	ドラゴンナイトA-1	蒼龍一型	D 14346
33	52	稲垣直晃	愛　知	Naoaki Inagaki	Vertex mk-XⅡ	DC-81	D 14347
33	54	天野孝太郎	青　森	VISION	CRISIS	蒼龍一型	D 14348
33	58	笠原直貴	北海道	ハスケード・ディオ・ヴェルデ	ブラッディー・エリス	DC-101β	D 14349
33	61	池内　喜	香　川	るーど	L.D. Ⅲ	M-23SS	D 14350

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名
65	2	小西克幸	和歌山	フィフス
65	3	青木一美	埼　玉	鮎川まどか
65	6	かるな	富　山	サンディ
65	8	風藤くりんC	埼　玉	森川めぐみ
65	10	高須敏裕	北海道	一代寺徹
65	12	斉藤一毅	千　葉	アルシス
65	13	機導士	愛　知	機鋼帝
65	16	原田雅人	静　岡	原田雅人
65	17	松本雅史	福　井	稀元皇
65	20	市川一臣	茨　城	カマズ・ブラスティン
65	22	中村芳明	新　潟	カズオ・サトウ
65	24	大黒雅由	大　阪	九龍斉天
65	25	菅野彰一	神奈川	一条　輝
65	28	藤島憲二	兵　庫	ドラ・イェルマーク
65	30	鈴木勝司	宮　城	Blue Knight
65	32	平岡史好	愛　知	ミヤ
65	33	岩下　誠	熊　本	ナヴァル
65	35	衣笠浩行	大　阪	ジェラルディン
※65	38	伊集院直紀	大　阪	刀祢克彦
※65	39	桑原恵一	埼　玉	桑原　恵一
65	41	相馬　隆	長　野	ジョーラム
65	44	三橋幸司	北海道	KO-ZI
65	46	土田博己	大　阪	ウォルフ・デァ・シュトルム
65	47	山本　直	兵　庫	疾風　捜
65	50	古森正泰	広　島	加藤保憲
65	51	赤塚大輔	静　岡	ローリス
65	53	仲摩俊浩	福　岡	レイバー少佐
65	55	藤島秀樹	大　阪	藤島新右衛門
65	57	三輪洋紀	岐　阜	HIROKI
65	59	日向泰男	東　京	鈴木土下座エ門
65	62	初鹿一夫	静　岡	七福神
65	63	黒魔神	三　重	メイ・パルスェット

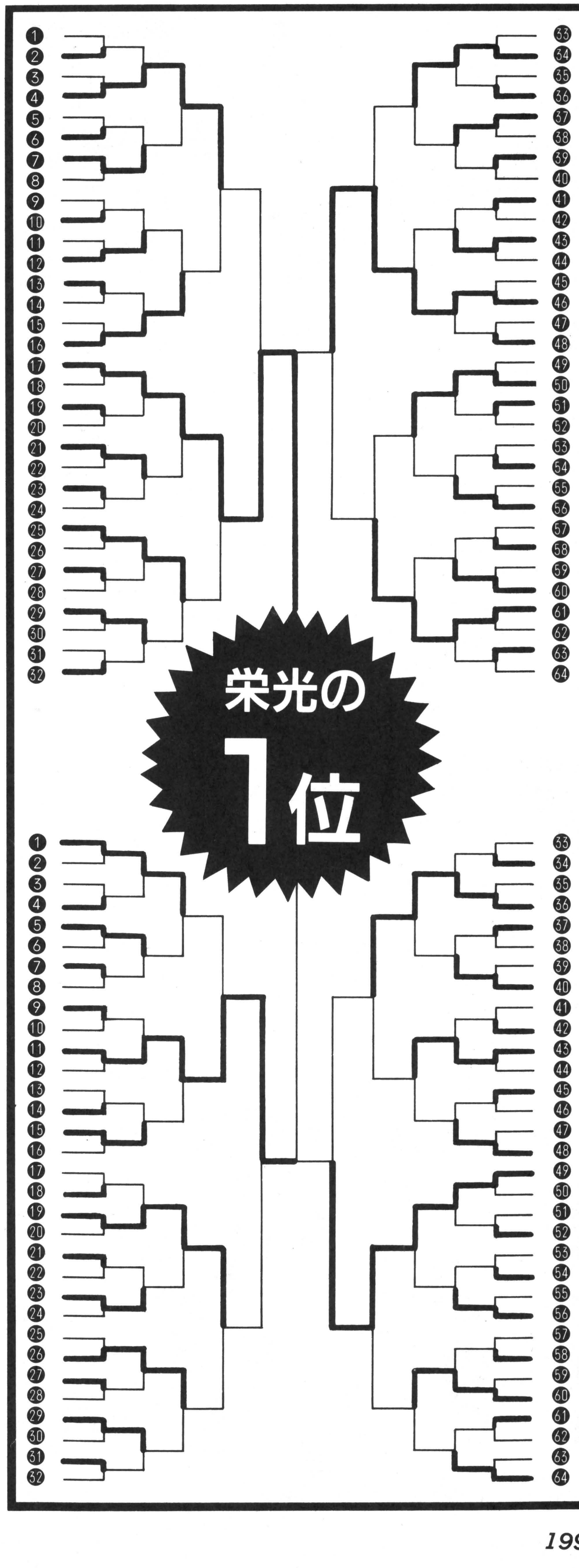
 ※マークは撃破数による進出

Aブロック

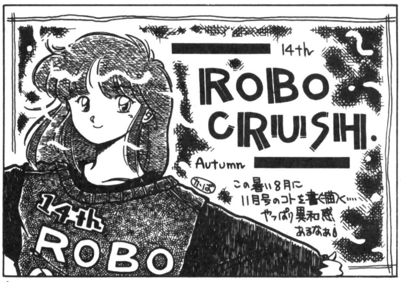
マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
ハーヴァラーン	蒼龍一型	D 14401
水　月	NNS-1	D 14402
イングラムエコノミー	C-200D	D A 4416
ハイエルフmk Ⅱ	DC-81	D 14403
ハモホロゲビッチョー太郎	M-23SS	D 14404
ドルメタイン	蒼龍一型	D 14405
ブラックドラゴン	NNK-1	D 14406
武　松	NNS-1	D 14407
竜司祭	NNK-1	D 14408
ユリシーズ	H-7B	D 14409
朱　雀	蒼龍一型	D 14410
ARM-005"メタルハンター"	H-11B	D 14411
Aquamarine Arms	DCK-001	D 14412
ブルーホーク	NNK-1	D 14413
シュガーパウダーⅡ	DC-101β	D 12505
ジェイソンロボ	H-7B	D 07402
クリスタルタワー	蒼龍一型	D 14414
天地爆烈号	NNK-1	D 14415
BLACK-WOLF	H-7B	D 14416
ルナ・ヴァルガー	蒼龍一型	D 14417
コルベット	H-7B	D 14418
スターリング・シルヴァー号	DCK-001	D 14419
「やまと」	蒼龍一型	D 14420
はちみつめろん	DC-101β	D 14421
ガルナス-Ⅳ	DCK-001	D 14422
NEW-Z RUPER	蒼龍一型	D 14423
おてんとさま号	蒼龍一型	D 14424
ブラウディスZ	H-7B	D 13438
サマエル	蒼龍一型	D 14425
セントール	NNC-1	D 14426
DF-7	H-7B	D 04316
TYPE Kw	H-7B	D 14427

Bブロック

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
シューティング・スター	蒼龍一型	D 14428
クロスウイング	H-7B	D 14429
パーンⅡ	蒼龍一型	D 14430
爆雷帝	MOS-9D	D 14431
毎日がロボクラッシュ	NNK-1	D 14432
カルサラス	NNC-1	D 06348
The carihu	DCK-001	D 14433
ナヴィ	NNS-2	D 14434
空世孔	H-11B	D 14435
レクイエム	DCK-001	D 14436
FANG	NNK-1	D 14437
地龍-岩弾	DCK-001	D 14438
VF-1J	NNS-2	D 14439
シンウインド	蒼龍一型	D 13372
ブルー・アルマジロン	H-7B	D 14440
シュワ	DC-81	D 14441
サイレント-α	C-251	D 14442
スケルトン	NNK-1	D 14443
SOME-LINE	TEC-81W	D 14444
CR-1	NNK-1	D 14445
カイアン	NNC-1	D 14446
ナイト・メアα	DCK-001	D 14447
ベイオ・ウルフ	NNS-1	D 14448
魔剣士	H-7B	D 06322
Nine	DC-81	D 14449
シューティングスター	M-23SS	D 14450
雷撃Ⅲ	H-7B	D 14451
386(20MHz)	DC-81	D 14452
ミカエル	M-23SS	D 14453
マッハGo !Go! Go!	M-23SS	D 14454
タイガーバームⅠ	蒼龍一型	D 14455
Knight of DARK	蒼龍一型	D 13343



ロボクラッシュ参加者控え室



▲埼玉県・カバさん（＋10Cr.）カバさんは次回殿堂入りのはずですね。おめでとうございます



▲熊本県・織田三羽也（＋10Cr.）このファイトで次回の特別マッチがんばって（?）ください



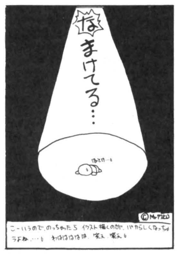
▲大阪府・吉野健壱殿。ということで、おもしろいからこのルール採用。勝ったほうに賞品出します

▼長野県・森里螢一（D14505、20Cr.）と、まわりで盛り上げるのもどんどんやって

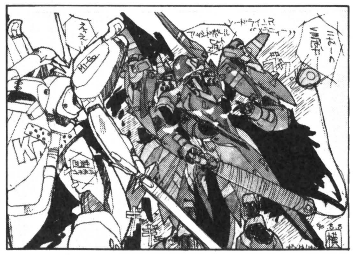




▲福井県・飯諏敏和（＋10Cr.）なんとついにトーナメント進出。おめでとう！



▲愛知県・佐々成浩（D14506、20Cr.）またこういうの……



▲茨城県・山本純（＋10Cr.）控え室ではめずらしいメカメカしさ。なおイラストには、持ってれば必ずライセンスを書くこと！

※前回優勝者のコメントはありませんでした。最初からなかったのか、大量の新メーカー応募にうもれてしまったのかはわかりませんが……。

●9月号のそひあサンの意見には、私をカルチャーショックの深淵へと引きずりこむ大きな力がありました。ロボクラするとき、私の考え方の基幹には、常に合理性というものが存在していたようです。そひあサンのような楽しみかたもあるということを知り、改心しました。めざせ150クレジット！

〈東京都・千葉隆子〉

●いや〜、そひあサンのいうとおりですね。初参加のときは、私も“めざせ優勝！”だったのに、ずーっと連敗しているうちに合理性に毒されてしまったようです。そひあサンの意見でつくづく反省しました。これからは初心に戻り“めざせ優勝”だ!!

〈北海道・伊藤英孝〉

※他同意見多数あり。いろいろな楽しみかたがあってもいいのがロボクラッシュ。でもやっぱり究極は“めざせ優勝”でしょうからね。千葉さんD14501、伊藤さんD14502。それぞれ20Cr.

●毎月楽しんで読ませていただいてます。いい年をして（32歳です）ちょっと恥ずかしいのですが、「トップ」「ロボクラッシュ」など楽しみにしています。いままで何回も参加してきたのですがいつも予選落ちやらボツばかりでした。ところが9月号では念願の1次予選通過できたではないですか!!　まるで優勝でもしたかのように喜び、ヨメさんに「ホラ！　ホラ！　見てごらん！」と自分の名前のところを指さし見せているワタクシでした。本当にありがとうございました。感謝感謝の大感激!! つぎは優勝だ！　トップエースだ!!

〈山梨県・梶原久〉

※という楽しみかたもあり。こういうお手紙はとてもうれしいもの。このお手紙は本当は別のコーナー宛のものを使わせてもらったので、通常のボーナスポイント（D14503、20Cr.）以外に、記念品お送りします。

●ケンタウロスが最後に優勝してから、すでに1年……。思えばこの1年、ケンタウロスは苦い思いを味わい続けて

・・・殿堂㊗入り・・・



▶山口県・CRANE殿。独特のギャグセンスで、これからもよろしく



▲秋田県・清水水晶殿。「つぶしあって全滅」の清水さん。このRC本がそうならないように（笑）



◀埼玉県・涙の三等兵（D14507、20クレジット）打倒蒼龍、参加者編



▶石川県・TAWAWA（D14508、20クレジット）打倒蒼龍、メーカー編



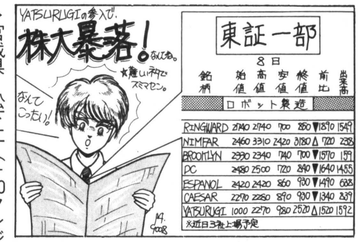
▲大阪府・大森鋭貴（+10Cr.）（前回から続く）ほら、もう次回、殿堂だ



▲三重県・五十嵐♪にゃあ殿。前回コメントのイラスト化……。今回れーみあ連続掲載２周年！



▲東京都・隠水（D14509、20Cr.）何かアブナイものを感じるイラスト……



▲宮城県・松下仁（＋10クレジット）この数字（株価）はヘンだと思う。松下さんも次回で殿堂入り

CORD事務局より

イラスト、お手紙、オリジナルストーリーなどは特別クレジットとライセンスの対象になります。使用条件に関しては、基本的にトーナメント進出者とおなじですが208ページも参照してください。ひとりのオーナーがサブイベント以外の通常の投稿で獲得できるのは50Ｃr.までで、それ以降は殿堂入り扱いとなり、控え室で発表します。こちらでチェックもれもありえますので、気がついた人は申告してください。

CORD事務局では、新兵器や新パーツ、イラスト、システムに対する提案や要望、オリジナルストーリーなどを募集しています。宛て先はコンプティーク編集部・CORD事務局まで。基本的には応募用紙と別にして、封筒やハガキ、イラストの裏や便箋などにも必ず忘れずに、住所・氏名・パイロット名・マシーン名・（あれば）ライセンスコードやペンネームも書いておいてください。次回に間に合わせるには10月末必着です。

きたのです。

スレイプニールとハバムートの同士討ち。ツァイツァベルの敗北。そしてそれ以降の全距離型ケンタウロスの不調。yearn、ラルヴァの惜敗。ボディ別シェア20％以下……。同志よ！　いまこそ立ち上がり、かつての栄光を取り戻そうではないか!!

〈東京都・スヴェム・ゐらす〉

※出るべくして出た、ケンタウロス派への檄。今回登場の新ボディ「ペガサス」はケンタウロス派の救世主たりうるか？　+10Ｃr.

●パーツカタログを見て思ったこと。「クロスボウもとうとうドラ○エに追いついたか。つぎはウル○ィマか」

〈福島県・鮎川まどか〉

※クロスボウは今回も大はずし、悪評ふんぷん。これはライトモーニングスターのようにまったく新しいものにしないとダメですね。ということで、またまた発作的なアイデア募集！　クロスボウの改良案を送ってください。名称を変えるのも可：D14504、20Ｃr.

※前回、応募用紙の記入例がちがっていたり、以前廃番になったのと同じ型番をつかってみたり、このところケアレスミスが多めで反省しております。マンネリと慣れは大敵。みなさんも記入ミスのないよう、気をつけましょう。

※投稿による特別ライセンス（10Ｃr.）

神奈川県・佐藤正明	D14601
三重県・腹黒猫	D14602



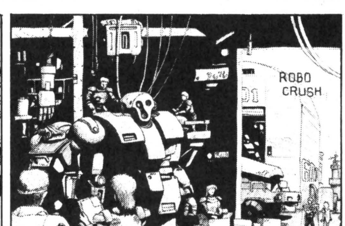
▲愛知県・神魔真・みかえる白井（＋10クレジット）ということで、こちらも次回殿堂入り



▲千葉県・龍（10Cr.）ロボクラ担当も今夜も徹夜……



▲愛知県・水明（＋10クレジット）趣味と数値、結局ロボクラのこだわりはそこでしょうね



▲埼玉県・AT-M（D14511、20Cr.）マシーンはちょっとだけど、雰囲気は良



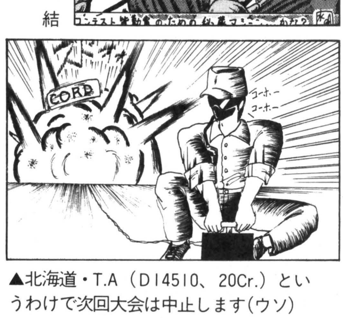
▲広島県・高野天野（＋10クレジット）次回開催は香港ですからおまちがえのないように



▲長野県・天狼星（+20Cr.）もちろん、98版大会も開催します！



▲宮城県・るしふぁ（+20Ｃr.）はい、あれはあなたです



▲北海道・T.A（D14510、20Cr.）というわけで次回大会は中止します（ウソ）

各種ボディ&パーツ最新カタログ

ボディ

ボディは3タイプ。スプライト（車輪走行）は機動性、ナイト（2足走行）はバランスのよさ、ケンタウロス(キャタピラ走行)は耐久力の高さが特徴。

軽量タイプ【スプライト型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%	備考
B-1	M-23SS	RINGWARD	300	55	4	165	5.9	
B-2	MX-40※	RINGWARD	350	60	6	200	——	Ⓐ
B-3	MX-44※	RINGWARD	開発中				——	
B-4	NNS-1	NIMFAR	310	50	3	190	8.6	Ⓑ
B-5	NNS-2	NIMFAR	420	55	6	220	4.2	Ⓑ
B-6	DOM-26／2※	BROOKLYN	開発中				(2.6)	
B-7	DOM-28α※	BROOKLYN	340	70	3	170	——	
B-8	DOM-28β※	BROOKLYN	340	60	4	170	——	
B-9	——	——	メーカー募集中				——	

中量タイプ【ナイト型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%	備考
B-11	H-11B	RINGWARD	600	95	5	170	4.4	
B-12	H-7B	RINGWARD	720	95	9	230	3.0	
B-13	HX-9※	RINGWARD	640	85	5	210	——	Ⓐ
B-14	NNK-1	NIMFAR	550	85	4	195	9.1	Ⓒ
B-15	NNK-2※	NIMFAR	開発中				——	
B-16	DC-81	DC	750	85	8	200	2.1	
B-17	DCK-001	DC	650	75	6	200	8.4	Ⓓ
B-18	DCK-002※	DC	850	80	8	230	——	Ⓓ
B-19	TEC-81X※	ESPANOL	600	110	4	170	(4.8)	
B-20	TEC-91A※	ESPANOL	680	100	7	200	——	Ⓔ
B-21	蒼龍一型	YATSURUGI	620	90	6	210	25.7	Ⓕ
B-22	赤龍一型※	YATSURUGI	開発中				——	
B-23	——	——	メーカー募集中				——	

重量タイプ【ケンタウロス型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%	備考
B-31	C-200E※	NIMFAR	1100	140	8	210	(2.7)	
B-32	C-251	NIMFAR	1350	210	9	280	——	
B-33	NNC-1	NIMFAR	900	140	5	200	(6.7)	Ⓖ
B-34	DC-101γ※	DC	1200	130	9	230	(2.9)	
B-35	DCC-1※	DC	850	130	6	220	——	Ⓗ
B-36	DCC-10※	DC	開発中				——	
B-37	MOS-9D	CAESAR	1000	150	7	210	(3.4)	
B-38	MOS-11B	CAESAR	950	130	5	180	(1.5)	
B-39	——	——	メーカー募集中				——	

エンジン

エンジンはどれでも使用可。パワーはエンジン出力で、これが高いほど移動能力も上がり、燃費が低いほど行動可能時間が長くなる。

コード	形式番号	メーカー	パワー	燃費	重量	値段	使用%
E-1	ED-250D	MERRIC	70	45	30	90	12.9
E-2	ED-275	MERRIC	80	80	45	85	2.4
E-3	ED-400	MERRIC	125	70	50	135	4.5
E-4	ED-450※	MERRIC	開発中				——
E-5	ES-201	MERRIC	180	100	50	180	6.1
E-6	ES-301B※	MERRIC	150	85	65	140	(1.9)
E-7	EX-909	MERRIC	120	200	35	80	16.8
E-8	AVS-20C	ALPHA	60	45	20	90	6.4
E-9	AVS-40	ALPHA	100	90	25	125	16.2
E-10	AVS-50※	ALPHA	135	100	30	155	——
E-11	AVC-11	ALPHA	140	70	90	85	6.9
E-12	AVK-100※	ALPHA	開発中				——
E-13	MC-1B	LUNAR	105	80	30	130	15.7
E-14	MC-3	LUNAR	150	90	40	160	9.1
E-15	MC-4※	LUNAR	190	120	35	200	——

※マークは新製品。使用%は前回の大会でのもの。—は1%以下、または新製品。

備考欄

備考の説明については以下のとおり。装備済みのものと同じパーツは装備できないので注意。

Ⓐ：燃料残存時、パワーを20%上げる燃料供給システム（燃費は10%悪化）装備。

Ⓑ：移動能力を30%アップする特殊ホヴァーを最初から装備。また、脚部装甲が＋1強化されている。

Ⓒ：移動能力を30%アップする特殊ジェットローラーを装備。

Ⓓ：特殊シールド装備。受け（約50%）に成功すると装甲が＋4。

Ⓔ：攻撃専用サポートコンピュータ内蔵。武器威力10%上昇。

Ⓕ：特殊テイルパーツ（近距離用武器としても使用可。命中率60、ダメージ5）を装備、これをバランサーとして使用し、武器回避率を30%アップしている。

Ⓖ：移動能力を25%アップする特殊レッグパーツを装備している。

Ⓗ：移動能力を20%アップする特殊レッグパーツと燃料残存時のみ移動能力をさらに15%アップする大型ブースター（燃費は10%悪化）を装備。

パーツ選択の基礎知識

●移動能力の高さを示す移動係数は、ボディ本体の重量＋装備したパーツの重量をエンジンパワーで割って出します。これは低いほど優秀で、より速く動けることを表わします。移動係数は命中率や回避率にも影響を与えます。最終的な移動係数は、オプションパーツ、コンピュータ、チューンナップなどで修正されます。

●移動係数の修正で一番大きな影響を与えるのがコンピュータです。コンピュータの性能により、同じボディと同じエンジンでも最終的な移動係数は倍近い差になります。

●キックやパンチのダメージは、エンジンパワーとボディの重量によって決まります。おおよその目安はエンジンパワーを40で割れば出ます。パンチのダメージはこれよりも小さく、命中率は70、キックのダメージはこれよりも大きく命中率は50です。パンチブースター、トウスパイクのダメージの欄の＋とはそれぞれパンチとキックのダメージをそれだけ増すということです。

●禁止武器のダメージ欄に、数字が入っていないものは、命中すると装甲貫通判定なしで即座に効果が出るものを表します。

●オプションの効果説明のところの10%アップとは、もとが50なら55になるということで、10ポイントアップとは、もとが同じく50なら60になるということです。

●シールド類（ストライクシールド含む）はひとつしか持てません。

燃料タンク

容量を燃費で割ると、マシーンの行動時間が計算できる。燃料がきれると移動能力は極端におちるが、完全に止まるわけではなく、コンピュータの能力である程度動く。タンクのなかに入れる燃料は毎回試合前に無料で支給される。

コード	容量	重量	値段	使用%
T-1	1000リッター	8	10	5.4
T-2	1500リッター	10	15	12.3
T-3	2000リッター	12	20	31.7
T-4	2500リッター	14	25	23.9
T-5	3000リッター	16	30	10.3
T-6	3500リッター	18	35	2.9
T-7	4000リッター	20	40	5.8
T-8	4500リッター	22	45	2.4
T-9	5000リッター	24	50	5.3

コンピュータ

パイロットの補助として使用する。マシーンのすべての能力に影響を与えている。とくに、燃料がきれたあとは、コンピュータの能力のみでマシーンを動かすことになる。重量は0として計算する。

コード	形式番号	メーカー	キャパシティ	値段	使用%
C-1	LOC-56	LOCSMITH	15	25	14.7
C-2	LOC-77	LOCSMITH	29	55	12.6
C-3	SD-271B	SD／MARS	20	35	19.0
C-4	SD-371B	SD／MARS	24	45	15.6
C-5	SD-440	SD／MARS	40	85	8.3
C-6	SD-376	SD／VENUS	32	65	14.8
C-7	SD-568	SD／VENUS	52	110	2.1
C-8	PS-100	ALADDIN	48	100	4.1
C-9	PS-200	ALADDIN	60	120	8.8

通常武器

通常武器は、有効距離別に4種類に分類されており、距離があわないと使えない。ただし、近距離のときは、どのマシーンでもパンチやキックで攻撃できる。

近距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-1	トウスパイク	50	＋3	6	25	足の先に刃をつけ、キックのダメージを大きくする	2.1
W-2	パンチブースター	70	＋2	4	25	ナックルパートを強化し、パンチの威力を増す	10.2
W-3	ロングホーンII	70	5	10	30	マシーンの頭や肩につける攻撃用のとがったツノ	1.9
W-4	ブレードアームII	60	5	7	35	マシーンの外腕部に仕込まれた鎌のような刃	2.0
W-5	ドリルホーンII	70	7	12	50	ストレートなツノの先端がドリルになっている	2.9
W-6	メタルクロウII	80	3	3	10	手の甲の上からとびだすかぎツメ	15.1
W-7	テイルパーツ	45	8	20	30	近距離用の打撃兵器。当たれば効果大	1.0
W-8	ストライクシールド	55	5	12	45	装甲＋1シールド。打撃機構内蔵	1.8

中距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-11	ショートソードII※	70	3	9	35	コストの安い短めの剣。威力はそれほどない	(3.1)
W-12	マグネティックソードII※	65	6	12	60	特殊磁性体の働きにより、金属の結合をくずす剣	(1.1)
W-13	レーザーソードII※	65	8	10	85	レーザーをビーム状にたばねたソード	(3.9)
W-14	バトルアクス	60	8	35	50	やや長めの柄のついた両刃の斧。単純だが強力な武器	4.4
W-15	ウォーハンマー	50	10	50	45	通常武器では最大の威力をほこる。巨大なハンマー	2.9
W-16	ライトモーニングスター	80	6	30	50	チェーンの先に鉄球をつけた打撃武器。軽量化された	23.8
W-17	ライトセーバー	75	9	8	120	軍用の特殊武器。フォトンの集合体の変形という	5.2
W-18	チェーン＆シックル	65(50)	4(6)	15	100	クサリ鎌。遠距離（性能はカッコ内）でも使用可	2.9
W-19	チェーン・ソード	60	10	25	80	高速回転するノコギリの歯を持つ剣	8.9

長距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-31	ライトニングウィップ	50	5	8	50	高圧線をたばね、磁力波によりダメージを与えるムチ	11.5
W-32	ジャベリン	50	4	16	40	特殊セラミック製の小型の槍で、扱いやすいのが特徴	1.7
W-33	スパイダーウェブ	50	2	13	25	ダメージの他に粘膜のネットで、敵の行動を遅くする	8.2
W-34	ロングランスII	50	7	35	45	敵を貫くのが目的の、重いが、威力の大きい長槍	4.6
W-35	ハルバードII	45	10	40	55	柄の長いバトルアクス、これも最強の武器	3.8
W-36	レーザースピア	60	8	12	95	槍状に形成したレーザーソード	6.4

遠距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-41	クロスボウIV	45	4	25	40	スプリングによって小型の矢を射ち出す武器	1.8
W-42	シュリケンランチャーII	50	2	20	55	小型のシュリケンを1ターン2連射する	——
W-43	ハープーン	45	7	35	45	大砲のような筒からモリを発射する	2.6
W-44	ワイヤ・スリング	50	6	10	70	ワイヤつきの小型鉄球を高速回転させ、打ち出す	5.7

禁止武器

非合法パーツ。この禁止武器が事前チェックで発見されると、没収されてしまう。中距離～遠距離で使用可。ハンドブラスター以外は、１度使ったらおしまい。使用条件はP209。

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		没収数
P-1	ファイアボールII	65	15	3	15	火炎を敵マシーンにぶつけ、大きなダメージを与える	90
P-2	フリーズフレームII	65	15	7	10	急速冷却剤を使って、敵マシーンのジョイントを破壊する	59
P-3	アシッドボール	70	—	10	10	酸性の溶液を散布する。被害は散布状況により一定しない	22
P-4	ソニックブーム	70	—	15	15	高周波により敵パイロットを失神させる特殊発信機	15
P-5	ハンドブラスター	80	8	40	40	命中率がよく、同じ戦いなら５ラウンド連続で使用できる	10
P-6	グレネードIII	40	20	10	5	安くて破壊力の大きな手榴弾。命中率は低い	77
P-7	SRミサイル	60	30	10	20	直接照準の短距離ミサイル（SHORT RANGE MISSILE）	17
P-8	SRGミサイル	90	30	15	40	短距離誘導ミサイル（SHORT RANGE GUIDED MISSILE）	13
P-9	サイバー・カース	30	—	5	10	強力な磁界を発生し、コンピュータにダメージを与える	12

特殊オプション

ホヴァーはスプライト型、ジェットローラーはナイト型、レッグパーツはケンタウロス型の専用。すでに内蔵しているタイプのものは使用不可。その他はどれでも使える

コード	名称	重量	値段		使用%
S-1	シールド	20	15	セラミックと超合金の階層型タテ。これを持つと装甲が平均２ポイント上昇する	19.5
S-2	スモールシールド	10	10	ケブラー繊維とセラミックの軽量タテ。これを持つと装甲が平均１ポイント上昇する	10.6
S-3	ホヴァーII	3	30	スプライト型のみ。車輪と交換すると、移動能力がだいたい25%ほど上昇する	74.4
S-4	ジェットローラーII	15	30	ナイト型のみ。足の先端にとりつけると、移動能力がだいたい20%ほど上昇する	22.5
S-5	レッグパーツII	20	10	ケンタウロス型のみ。キャタピラと比べると、移動能力がだいたい20%ほど上昇する	20.6
S-6	リペアパーツ	2	25	修理器材と工具のセット。戦闘後の修理の効率を、およそ50%アップさせる	16.0
S-7	スコープ	5	20	特殊センサー。遠距離用武器の命中率を10ポイントほど上昇させる	3.2
S-8	ムサシ	0	60	コンピュータプログラム。キャパシティ10使用。武器威力20%上昇	1.9

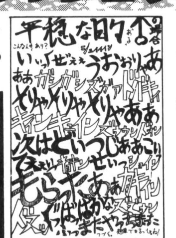
ロボクラッシュ参加者控え室 別室



▲福岡県・東教授（D14512、20クレジット）元気に前進!



▼東京都・水谷勝（＋10Cr.）98版、もりあげましょう!



▲大阪府・PONPEN PAN（D14513、20Cr.）これもあり



▼北海道・忠鉢栄次（＋10Cr.）で、終了後は壊れてバラバラ



▲兵庫県・LESTASS☆（＋20クレジット）確かにすべては気合い!



▲東京都・月ノ原プロ（＋10Cr.）バーサーク…似合う



▲大阪府・田村徹（＋10クレジット）もうこんな時期なんですね



▲愛知県・クロス・クーガ（＋10クレジット）クロス・クーガさんも50クレジット



▲東京都・龍兵器90殿。よーわからん……。今度設定教えて



▲東京都・五菱清隆（＋10クレジット）こーいうこだわり、いいですね



▲埼玉県・小塚久人（＋10クレジット）マックス・ヘッドルーム…マイナー…



▲北海道・サスカッチ円空殿。よその本の宣伝しないよーに



▼ハワイ・森林渚優（＋15Cr.）そうかもしんない（笑）



▲奈良県・KO-JI!（＋20Cr.）いえいえどういたしまして

※マークは新製品。没収数、使用%は前回の大会でのもの。専用パーツの使用率はそのタイプ内でのもの。

第1次予選通過者リスト

これが、激戦を勝ち抜きながら、惜しくも2次予選で破れ去った参加者のオーナーリストだ。この通過ではライセンス＆クレジットは獲得できない。2回以上名前が出ているものは複数参加、複数通過者。長いペンネームは省略した。住所の欄に都道府県名を書いてないものは不明扱い。

●北海道
Cal.Taka…
K'
M/O
MIZUKI
渥美吉章
横山勝浩
下村正孝
梶尾和成
原田和彦
古賀勇
高橋望
高野光則
高野光則
黒沼靖史
山田修之
住友孝之
小野佳弘
青条皇貴
浅野英之
前田博之
鷹条将長
谷間清貴
中保延
田辺尚弘
藤川征司
藤本広孝
白銀帝
白石靖彰
飯塚学
富波広基
表稚一
福島博文
米田孝
林靖
ターサン…
テルヨ
マキシマ…
●青森
高橋利明
山口芳史…
小笠原政治
森川勝也
福士善弘
●岩手
窪田務
佐藤辰郎
坂本啓一
桜井一博
●宮城
DIY
MITS
ZAZ
耶律楚材
があどらあ
安藤大作
遠山一行
加藤正樹
角田浩敬
丸谷浩隆
原田慎一郎
佐藤俊聡
千葉克彦
村上広樹
池田清正
朝比奈理一
半沢雅明A)
北登岳
六雲翔
●秋田
伊藤浩昭
奥山好明
加藤隆司
夏井裕崇
高鷹太一
佐藤竜也
成田久
西宮裕介
斉藤智美
奈良隆児
マッシュ
●山形
TAC
しげき
佐藤利彰
三浦敏道
●福島
HKR
かつやん
阿部俊雄
影山成輝
菅野正徳
渡辺直寛
片岡淳
味川智也
鈴木大介
●茨城
Da
DON
ELF-17
藍清二朗
磯崎豊
近征之
高橋栄二
斎藤賢一
市川良男
七鍵守護神
柴田正人
松本憲司
清水伯浩
川口祐司
福島賢一
福島武
鈴木貴宣
脇坂聡3号
壺阪幸弘
●栃木
Najima
どらごん…
阿修羅
阿美静
高橋徳昭
高野純一
佐藤亮輔
小森悟
小瀬陽介
小林修
清水教康
大橋和広
大谷成一
大方康英
尾林啓永
●群馬
indy
近征洋
高橋敏行
小野晃伸
小林正人
新井俊幸
斉藤利沼
赤城の熊
川久保亮一
村上公映
谷津勝紀
中村博之
猪野靖雄
朝倉武志
藤里琴乃
埜中公博
木村圭吾
目崎洋
●埼玉
KATSU
KAZU
Kuny
RON
葭田敏之
さんだあ
岡田直木
加藤俊次
角田守隆
柿沼雅仁
菊池俊彦
金子勉
熊代卓
薫
古川聡
黒田英嗣
細川宏二
斬
山崎佳範
山本幸作
山本勝嗣
若槻匡俊
小野寺昭
上野恵司
瀬場一隆
星知延
西村明浩
斉藤勲
石川智史
赤羽勝
川瀬哲
足立義仁
村山泰史
村上明宏
大場陽一
池野光広
中村正樹
中村豊
中田和宏
塚本哲也
田中昭彦
田中文博
土屋広継
徳弘径
梅野秀人
野尻和樹
龍崎剛
林哲司
アプロ
カゲロウ
ディード…
●東京
ANA
ASKA
B-T
Dr.なりはら
IMUKAT
R.M.GPS
T.S.W.
T.Y
TAKAE
TeamBa…
榛村友浩
げん☆
とーる
のうある…
安立信
稲垣潤
隠水
遠藤広之
下元一矢
花田亮太
丸岡航太
蟻波冬詩A
蟻波冬詩B
宮川徹
栗原克樹
原之下東
荒木秀也
高円寺一至
高橋敏
黒木博
桜井信夫
笹川彰浩
三宅直人
三沢了
山田真人
山田陽樹
石川洋一L
石川洋一R
石川洋一S
大矢万寿郎
大渕仁嗣
滝沢博
谷宗広
知久哲也
中津川謙…
中島香
中島宗晴
津村浩一
田中優
天晴！天…
嶋田広樹
徳下朝一
風藤くり…
鈴木敏生
アックス…
コンポタ…
スナフキン
デモノバ
ムアコック
ラム親衛…
ロスの魔…
●千葉
BURNING
K.K
KNIGHT…
M.A.D
P・O・A
丁稚の田園
檜山正浩
ばかちょ…
へのへ
よしとお
Ω-GAI
印南弘祐
押切明
加地勝晴
加藤一夫
加藤哲雄
河津敏則
岩泉敬士
筋本祐造
栗原則之
五十嵐茂
荒木大史
佐久間大祐
佐藤圭一
坂本裕一
山口正宏
山崎民雄
秋元正幸
小松孝宜
小川一茂A
小川隆
小倉竜一
小島勝
松田和幸
石井孝昌
山本暁
書店童子
書店童子
諸葛伯明秀
小貫英人
小倉利彦
小野智弘
小林勇一
庄司樹
沼尾亮介
上地寿一
深谷守
神凧
須山将士
水霞凉C)
杉村尚洋
聖
石坂利男
石神一
浅川奈月
浅野岳彦
大井眞司
大倉真一
大槻道人
大嶋明
蛸将軍
築井直樹
築井直樹
短命二郎
中野稹貴
中里欸
田中亜純
渡部総一
土屋実
藤島和博
道楽
徳永創平
白濱雄
畑中学
八上巧和
飯岡健太
氷野蘭丸
堀中馨
野原成祐
野原理枝子
有賀健一
有賀秀人
アンドル…
カワサキ…
セレン
澤田暁
●神奈川
A-TERM
H.W.D.
HI-ELF
O.Y.M.
TAEKO
おにおん
かりん
しゅうち…
はちゃこん
加藤伸一
加羅任那
海鵬
菊野弘志B
久野憲司
宮崎正也
結城宏元
戸田章世
荒坂武志
豪麗夢
今澤要
佐々木誠
佐藤一雄
佐藤美輝
坂本敬
桜井真吾
山口重教
山本憲典
山本章人
市原幸弘
秋本ひうま
出縄達之
小山敏雄
小島宏明
小林典之
庄司祐輔
松ヶ谷秀樹
西野花信行
斉藤徹
石村真聖
足足足だす
津田正人
塚田信幸
田沢浩司
渡部和宏
島田信宏
藤井大誠
内田徹
内藤健一
内木純
八嶋章徳
比留間信義
冨田真太郎
北村孝和
牧野裕一
堀井利也
本多厚
木曽敦
林直樹
鈴木清史
鈴木哲也
エライアス
●山梨
D・E
岸本直也
岸本直也
矢巻利幸
●長野
宮澤孝治
牛山喜嗣
高橋正之
清水純一
飯嶋淳
福島敦
和田裕人
●新潟
KTO
OKAKI
江口信明
佐々木勝利
三村政弥
山田正則
小原健志
小林信樹
石井昌敏
石田大祐
川瀬稚之
霜鳥隆之
渡部泰博
藤田彰夫
南波和也
柳谷晃
鈴木康郎
鈴木修一
鈴木和也
キング
●富山
TEAM-猿
安田雅一
山口直樹
山田学
射沢和彦
出射崇史
小幡哲生
辰尾仁
中山健
塚田浩幸
廣田幹茂
●石川
ばっど☆…
勝見栄一
中橋孝徳
田中克幸
島田保
徳田智久
馬蛮場伴…
木村秀樹
●福井
とんき
王村篤士
小林義人
森崎剛
水上芳通
菅沼直人
渡辺和則
●岐阜
Hidun
永井拓郎C
加藤幸男
坂誠一
小寺崇
松浦尚志
新田修
西川智志10
西川智志6
栩橋☆亮
仲野智博
風
掘太一
林昌克
エ・ウルフ
●静岡
A太郎
TECH
うめ吉
どんどん
卯月春好
加藤貴之
五條正樹
楠瀬魁
山田慶州
秋山容一
小出
小野田幸弘
小柳津幸宏
深沢嘉彦
深津始
西山英和
石本祐一
大熊真人
大和嵐み…
中島朱実
町裕樹
天才ドラ…
内田直希
本多和雄
鈴木章治
鈴木文江
國島和彦
メガデス
メガデス
●愛知
JP
K.M
K.M
KAZO
Lord
けい
ひーくん
伊藤希世幸
稲田勉
宇佐見隆介
荻野好文
加藤健治
加藤大助
岩月幹
岩見剛
橋立高光
玉腰憲司
大塚正和
原田雅永
後藤昌英
高橋巧
佐藤智憲
坂森広樹
坂本騎士
榊原大樹
山口進祐
山口徳明
山口芳範
山田孝広
小島崇宏
小林貴志
松井直人
水谷豪
水野誠志
西川貴人
足立和穂
村上廣哲
村田好明①
大
大崎修司
拓殖聖二
谷典晃
谷内厚樹
竹本篤志
竹本篤志
中川稔浩
長坂典政
田口栄一
田中幸晴
天野克美
日下部勉
日笠義隆
馬渕彰三
浜田博之
福井誠
米田隆俊
牧野哲久
野田則正
柳田慎也
林秀男
鈴木勝
タロス・・・
ドワーフ…
ロイ
●三重
papu
TOMO
高井郷
山下幸紀
山下淳
秋田貴史
小林剛
瀬田阿里香
大西智
中居生喜
浜本高志
野々村勝也
林亮太郎
ファルコン
リグーリ…
●滋賀
XYZ(6)
XYZ(7)
XYZ(8)
吉長伸久
寺尾均
堀江整
鈴木伸和
●京都
SEJ
SPENCER
山根基裕
山室敦史
山田貴之
松岡英行
松原了太
森新一
西川智志9
西本昌一
足田知行
村井吉範
中野岳
中野岳
中野岳
中野岳
中野岳
藤田昌城
望月雅史
与佐美隆二
●大阪
A
BlackSni…
constell…
MASAKUN
Mr.xyz
PAX
てらさは
ぽとる・・・
伊藤毅
伊東良夫
宇野泰史
奥出弘通
押木道明
岸原孝
栗山高志
建部康彦
原山淳
幸田清
佐藤純一
坂井一憲
桜井玲
笹木芳一
三浦知和
三浦稔
三宅功一
寺西充一
芝野靖司
舎間徹
秋元康裕
小川幹生
小川潤
松原啓介
世紀末覇者
石井裕一
船越茂之
村上実
大山覚
大西孝明
大坪良成
谷和正啓
中島崇宏
中尾光宏
辻直也
田中紀之
渡部雅史
東口悟
武帝
服部義男
米田育生
夢風翔
矢野毅
アレペデ…
カムヒャ…
ホスロウ
●兵庫
KHM
LESTAS…
M.U
TEAM-W…
TEAM-W…
趙雲だ！
あおいゆ…
安積浩一郎
河合雅彦
河合雅彦
河崎正彦
宮原真器
後藤利忠
溝口慶太
高山隆
高田竜司
今井公雄
今井利昌
今田純一
佐久川政秀
山下昌輝
山外芳伸
山本勝巧
春野英
上藤勉
瑞良裕美
大坪辰徳
大本哲央
中谷義宏
辻守
田村英俊
田代隆一
東本夢高
藤田剛史
内田千晶
内藤愛純
畑田昌彦
平井克彦
平野貴之
片山裕一
北野雅紀
堀内康平
陽炎の魔…
●奈良
岡本文敬
広瀬八郎
山中俊和
車愛夢麗
植地計友
大野太郎
福井洋一郎
北森政人
柳樽憲一
サークル…
●和歌山
A・T4
塙龍生
宮下浩夫
市橋潤一
小西秀弥
真砂誠一
神谷良
水鏡先生
谷坂誠
中岡誠志
湯原啓吾
北林昌芳
アルテミス
濱口聡
●鳥取
遠藤朋宏
真壁裕一
●島根
おぶく
加納清彦
表田竜
●岡山
BROAD…
丸本泰三
吉本靖
熊谷嘉人
原田和弘
山根幸司
日置雅和
矢吹正行
アルカン…
ダー！
澤田貴幸
●広島
MY
河野塚磨
角川満
高下田寿生
高見沢響子
三谷実
山中浩
松藤亮一朗
鐘ヶ江秀啓
新谷範夫
森拓哉
西川満
石橋秀夫
中川義朗
中島克実
田形靖仙
内藤雅雄
平山敬幸
片山正典
キテラ
●山口
S・S・S
たなあき
井本健一
緒方忍
西山初夫
西中一号
滝野積光
長谷安浩
天上智雄
エイリア…
ファクト
●徳島
RNC9号
井内毅
永尾通敏
厚田雅史
シーラち…
●香川
Shinji
岡田裕一
鬼眼王
黒川直希
山地繁穂
小谷真則
長尾哲
●愛媛
㈱H
宇都宮新児
永易蔵浩
岡本英樹
西原卓志
石井久士
川口元
天狗
美濃英樹
木野昭範
有光太郎
●高知
A・LIII
ICE
佐藤量哉
小森光
畑佐宗秀
味元良介
矢野徹也
カオス
●福岡
T.SONIC
?
いなふみ…
井上計一
岡田慶輔
花田国隆
梶原克彦
吉元智晶
吉村忍
宮田吉明
高橋秀貴
三島治幸
西隆明
中村恵一
田鍋安弘
天風かおる
藤澤修
猫又
豊福政斗
湊進治
ビビルマン
ブロッケ…
リン・ミ…
●佐賀
A.M
原口誠志朗
新屋湧一
生方薫
●長崎
C.F.W
松田賢太朗
川崎章央
田村良平
島田雄一
東尾正一
チャップ…
ヤゼッピー
濱田庸輔
●熊本
下田毅史
吉川洋
橋元光太郎
高見淳
勝木隆弘
小泉洋二
松本先生
竹野裕美子
坪井光士
馬見塚尚志
アシム・・・
ナポ
●大分
演歌の帝王
吉田孝行
秦英司
サニー
ハリマオ
●宮崎
前田敏昭
ダルク・・・
●鹿児島
久原誠
黒騎士
別井繁
●沖縄
赤嶺尚輝
●不明
山田正臣
台風11号
仲野真輔
天倉一朗
内野真一
伏見昭宣
掘敦史
大橋秀介
AZA
片岡哲也
西嶋仁宏

多数応募感謝!!

新メーカー候補18社決定!

前回行ったボディ製作会社の募集が大反響! 1000通以上の応募に驚きながらも、さっそくCORD事務局では選抜を開始。以下の18社が最終選考に残ったぞ。欠陥修正、数値誤差などによりわずかに変更になったところもあるが、その魅力には変わりなし。リアルなものからユニークなものまで、はたして見事に市場参入をはたす会社はどこになるのか?

スプライト型

❶ACTIVE CORPORATION

設立当時は自動車やリニアカーなどの乗用機開発専門だったが、やがて格闘マシーン開発にも乗りだす。今回のマシーンはあるデザイン課の社員の落書きをもとに開発されたもので、モデルはさそり。会社の設計方針は思想、アイデアを最優先すること。

形式番号:AC-73S メーカー:ACTIVE
重量:360 搭載量:50 装甲:5
値段:250 備考:移動係数を30%アップするホヴァー、特殊テイルパーツ(近距離用武器、命中率60、ダメージ5)を装備。

〈神奈川県・うきお〉

❷G&T SYSTEM

母体であるコングロマリット(複合企業)の傘下でマシーン開発、製作を行う会社。もとはファッション会社と宇宙開発企業の合併会社であった。強さと美しさ、そして高級ブランド指向を経営方針としてうちたてている。

形式番号:DFR-019 メーカー:G&T
重量:335 搭載量:65 装甲:5
値段:220 備考:特殊ブレードアーム(近距離用武器、命中率70、ダメージ4)を装備。これを利用することにより整流効果を高め、移動係数を10%アップしている。

〈埼玉県・富永満〉

❸REIN FORCE

ネモ社長を中心とするマシーン開発専門のロボット光学研究所。主にマシーンの表面ではなく内部の強化に主眼を置いている。ツインエンジン・ケンタウロスの開発も予定されていたが失敗に終わった。

形式番号:WL-101 メーカー:REIN FORCE 重量:360 搭載量:75 装甲:4
値段:220 備考:AI搭載によりキャパシティ5アップ。トーナメントに出場すると経験によりさらにキャパシティ5アップ。また頭部装甲が+1強化されている。

〈宮城県・大地母神司祭レミア〉

❹NITHAS社

かつては大手メーカーの下請業者であり各種部品などをつくっていた。有力ラリーチームZAITESSと契約を結ぶことによって飛躍的な発展を遂げる。工場の拡張によりロボクラッシュ用のボディが製作可能に。ラリー用に開発したシステムをマシーンに取りつけ、行動時間の延長に成功している。

形式番号:SSD-1 メーカー:NITHAS
重量:410 搭載量:75 装甲:5
値段:210 備考:燃料再循環システム装備。行動時間が25%アップしている。

〈東京都・田中憲〉

❺錨新素材株式会社

創業時は小さなガラス工場だった会社。科学繊維をはじめとする新素材開発に着手しており、グラスファイバー、光ファイバーの品質のよさには定評がある。創業100周年記念として開発されたマシーンの各部にはその高い技術力が生かされている。

形式番号:INX-1 メーカー:IKARI
重量:410 搭載量:80 装甲:5
値段:230 備考:光ファイバーをもちい情報処理を高速化。コンピュータ能力(キャパシティ)5アップと同等の効果が得られる。

〈神奈川県・宮本康明〉

❻モール産業

浮遊一輪駆動車の発明から大きくなった総合工業会社。現在、大型汎用作業機械の開発を急いでおり、その一環としてロボクラッシュに参加することになった。デザイン課は少数精鋭に徹している。

形式番号:RS-1A メーカー:MOLE
重量:320 搭載量:60 装甲:4
値段:225 備考:半浮遊システム装備。機体の後部だけを浮遊させ、急停止などを容易にすることにより、移動係数、回避率をそれぞれ20%アップしている。

〈香川県・Mole〉

ナイト型

❶AERA・DYNAMIC

小型銃器メーカー『アエラ』として発足し、工業マシーンメーカー『C.DYNAMIC社』を買収。その後、大企業に成長し軍用マシーン開発にのりだした。現在ではレーザー兵器の開発を得意としており、目標はすべての兵器分野でシェアのトップに立つことである。

形式番号:AEN-01 メーカー:AERA
重量:700 搭載量:85 装甲6
値段:230 備考:特殊メタルクロウ(近距離用武器、爪がレーザーでできており命中率60、ダメージ5)装備。また腕部装甲+1。

〈神奈川県・阿部亘〉

❷Medici社

大富豪メディチ家を母体とするメーカー。宇宙開拓用メカ、義手、義足の製作などを行っている。財産の平和利用がモットーなので直接軍事用マシーンをつくるわけにはいかないが、ロボクラッシュで得た実戦データを系列会社に流して軍事利用するもくろみである。

形式番号:KEM-α1 メーカー:MEDICI
重量:600 搭載量:90 装甲:5
値段:200 備考:特殊サスペンション&制御プログラム搭載。回避率、キックの命中率がそれぞれ20%アップ。キャパシティ5使用。

〈愛知県・KAZ〉

❸STRENGTH社

退役軍人マクシミリアン・ペリオスが創設したボディ製作会社。社員のほとんどはその友人、後輩である。もと軍人である経験を生かして、まるで自分の手足のようにパイロットの思いどおりに動くマシーンをつくることを心がけている。

形式番号:MV-829 メーカー:STRENGTH
重量:595 搭載量:90 装甲:5
値段:220 備考:補助機動装置でダメージを受けたときの能力低下を30%おさえることができる。

〈埼玉県・コンポタスープ〉

❹ZERO

パーツ材料はすべて中古流入品! ロボクラッシュで破壊されたマシーンを買い取って再生可能なパーツを選別、リビルトする会社である。中古パーツの調整、販売の能力しかなく特別な技術はまったくなし。性能的にも重量はケンタウロス並、搭載量はナイトクラス、装甲はスプライトにも劣るというひどいものだが、値段だけは破格である。

形式番号:ZR-1 メーカー:ZERO
重量:800 搭載量:85 装甲:1
値段:100 備考:なし。

〈千葉県・河辺正浩〉

❺Jo-KING

山奥にこもり、精鋭7人のみでマシーンボディの設計、試作をしている会社。開発したマシーンを量産する際は会社設立時の出資元、および現在の取引先であるT&Fグループの工場に発注している。究極のナイト型ボディを完成させることを最終目的とする。

形式番号:JK-795 メーカー:Jo-KING
重量:700 搭載量:90 装甲:5
値段:240 備考:手首、足首を強化する特殊パワーユニット装備。パンチ、キックを含むすべての武器のダメージが+1されている。

〈埼玉県・道尾総司〉

❻BANG-XY

玩具会社ビックバンと市場から撤退したザイロック社のロボクラッシュ開発事業部が手を結んでできた会社。簡易ライトセーバーとセットにすることによりマシーンにヒーロー性をもたせ、売り出しと同時に玩具を販売。双方で高収入をあげることを目的としている。

形式番号:SK-I メーカー:BANG-XY
重量:650 搭載量:75 装甲:5
値段:250 備考:簡易ライトセーバー(中距離用武器、命中率70、ダメージ7)装備。また腕部装甲が+2強化されている。

〈秋田県・目時正人〉

ケンタウロス型

①URANOUS社

これまで治安組織の使用するマシーン開発だけに専念してきた会社。ボディの骨格強化の技術、斬新なコクピットシステムで一躍有名となり、ロボクラッシュ市場参入を決定する。運動性能が高く、近距離戦に強いマシーンの製作を目標としている。

形式番号：AXIS－1　メーカー：URANOUS
重量：1080　搭載量：155　装甲：7　値段：240　備考：特殊コクピットシステム搭載。視野を広くすることにより回避率を20%アップしている。

〈東京都・飯島繁〉

②Mt.TOP

現経営者ヤマン・アイアンサイドが、働いていた某メーカーに自信作すべてを不採用にされ辞職。武器製作、販売のためにつくった会社である。その後それらがCORDに認可されなかったため、ボディ開発会社に転向。経営方針は、オリジナルパーツで差をつける。

形式番号：MH-20　メーカー：Mt.TOP
重量：920　搭載量：120　装甲：7
値段：230　備考：パワー強化型特殊レッグパーツ装備。移動係数25%アップ、キックのダメージは＋3されるが命中率は5%ダウン。

〈神奈川県・YAM-SAM〉

③セイレイ社

初代社長ティック・カルマが土木工事用マシーン製作会社として設立。いまは2代目ジル・カルマが引き継いでいる。過酷な作業に耐えられる力強いマシーンを売り物にして地道に成長、発展。今後もパワフルなケンタウロス型を中心に開発していく予定である。

形式番号：SRH－1Ｘ　メーカー：SEIREI
重量：1300　搭載量：135　装甲：8
値段：245　備考：腕部を補強、強化するガントレット装備。パンチのダメージと腕部装甲がそれぞれ＋1されている。

〈大阪府・まてらう〉

④Miyaponsky　H.Y.

傭兵コンスタンチン・ミヤポンスキーがおこした軍用兵器製作会社。戦車の開発に力を注いでいる。移動速度の速いケンタウロス開発に着手し、本物の戦車にマシーンの上体をのせてしまうことを考案した。

形式番号：T-44RC　メーカー：M.H.Y.
重量：920　搭載量：140　装甲：6
値段：260　備考：特殊キャタピラ装備(レッグパーツ装着不可)。移動係数20%アップ。脚部装甲は＋3。脚部前面に特殊ハープーン(遠距離武器、命中率45、ダメージ5）内蔵。

〈東京都・宮川　徹〉

⑤水天

マシーン腕部のみの設計をおこなう変わり者のデザイナー黒田源蔵が会社から援助を受けて独立、設立した小さな会社である。会社の主な仕事はパーツ製作であり、独立後にボディを製作するのは初めて。今回のマシーンの腕部は黒田自らがデザインを手がけた。

形式番号：AMD－1Ｒ　メーカー：SUITEN
重量：1000　搭載量：165　装甲：8　値段：240　備考：左腕が大型化されており、命中率70、ダメージ5の近距離用武器として使用可能。通常の腕としても機能する。

〈千葉県・安原興志〉

⑥久櫓波(くろば)重機

海底作業用マシーン製作の最大手。水中でも自由に活動できる硬度の高いボディを数多く開発、販売してきた。ようやく完成した今回のロボクラッシュ参入用ボディにはいかなる水圧にも影響を受けない強固な装甲と、視界の悪い海底でも目標物を発見できるスコープの改良型が装着されている。

形式番号：CLV－R　メーカー：CLOVER
重量：1200　搭載量：170　装甲：8
値段：255　備考：特殊スコープ装備。遠距離用武器の命中率を15%アップしている。

〈大阪府・上田明〉

採用について

採用、不採用は読者投票と各タイプそれぞれ6台による模擬試合によって決定されます。

最終選考に残った会社、マシーンの考案者は自社のボディをベースとして500クレジット以内でマシーンをつくってください。応募用紙はもちろんコピーでも可。応募券は必要ありません。送り先はコンプティーク編集部・CORD事務局内公募マシーン決戦係まで。締め切りは10月20日必着です。

読者投票の方は新メーカー人気投票係の方へ。市場進出してほしいメーカーの名前と番号を明記してください。こちらの締め切りは10月30日必着となります。

双方の結果を合わせた総合点で正式採用メーカーが決まるわけですが、模擬戦よりも読者投票の方を若干重要視。同点の場合にはCORD事務局裁定ということになります。

●わたしのマシーン製作法

マシーンのつくり方も人によってさまざまなこだわりがある様子。たまには他の人の意見を参考につくってもおもしろいかも!?

●とにかくひとつの目標（信念）を持ってそれをつらぬき通してつくることです。それを継続していれば、いつかは夢がかなうと信じてやっています。

〈広島県・沖田宗久〉

●男なら「これだ！」と決めたボディを一生使う！　それから禁止武器などという姑息なものは使わない！

〈北海道・レ・ミゼラブル〉

●わたしは締め切り3日前ぐらいにだーッと夜ふかししてつくっちゃいます。意外といいかげんです。だけどなにより大事なのはクレジット……じゃなくてマシーンへの愛情だと思いますよ。愛さえあればクレジット不足なんて♡　だいたい自分のマシーンが弱いんじゃなくて、他のマシーンが強すぎるんだいっっ!!

〈三重県・片倉あきら〉

●マシーン製作で重要なのはＢＧＭである。よいのはヘヴィメタル系統！　これしかありませんぜ！

〈埼玉県・うらさん〉

●新型機を倒せるマシーンをつくるのが1番だと思います。新型機は人気が高く出場台数が多くなるので、それさえ倒せれば結構上位に入れるのでは？（あまいかな？）

〈北海道・みゃーも〉

●大会優勝者のマシーンをパクる！

〈東京都・化西多加行〉

●ぼくはナイト（騎士）にこだわってつくっている。ボディはもちろんナイト型。武器はレーザーソードにシールド！　当然ライトニングウィップやウォーハンマーなどの邪道な武器は使わない……といいたいところだがクレジットが少ないから苦しいんだ、これが。

〈大阪府・スライム〉

●わたしのマシーンはなんと神様がお決めになられているのです。……どちらにしようかな、神様のゆうとおり……。

〈福島県・魅☆優〉

●ずばりコンピュータです！　バカはいけません。優勝者も計算してみればわかりますが最低キャパシティは40～50あります。ＬＯＣ－56では勝てません！

〈兵庫県・ハンス〉

●もっと悩みなさい！　どんなマシーンが最高か悩むところにロボクラッシュの意義（!?）があるのです。

〈愛知県・Ｍ＝ヤマダ〉

●マシーンのつくり方ぁ？　そんなものは趣味よ、趣味。自分が気にいったマシーンなら気合いで勝つ!!

〈高知県・和田隆文〉

※マシーン製作法が掲載された人は、それぞれ10Cr.ずつ。ライセンスを持ってる人はそれにプラス、持ってない人はD147xx (xxのところには、沖田さんから順番に01、02というように入れる)。それから、片倉さん、あなたのナンバーはD10503です。

ロボクラッシュ公報

1.ロボクラッシュとは

ロボクラッシュは読者の参加によって行われる誌上ゲームです。ルールにしたがってマシーンをつくり作戦を決定し、応募用紙に書きこみ210ページの応募先に送るだけでロボクラッシュには参加できます。

その処理はコンピュータで行い、1次予選通過者とトーナメント進出者、トーナメントの結果は2カ月後に誌面で発表します。

2.第14回大会の報告

第14回ロボクラッシュ大会も無事終了。今回も新型マシーンのパワーはすさまじく、人気ナンバーワンの蒼龍一型がついに優勝。ますます人気に拍車がかかりそうな勢いです。

では恒例のパーツシェア分析です。

蒼龍一型の人気もあって、相変わらずナイト型が57.6%と絶好調。スプライト22.8%、ケンタウロス19.6%とやはり低調です。そろそろ強力な対抗マシーンが出てきそうですが……。

エンジンでは、燃費性能を犠牲にし大パワーと軽量・低価格を実現した、ＥＸ-909が初登場でトップシェアを獲得しました。僅差でＡＶＳ-40とＭＣ-1が続いており、シェア争いはますます過熱しそうです。

武器は例によって新製品、ライトモーニングスターが人気。3度目の改良、クロスボウはシェアの回復はできませんでした。連射速度を増したシュリケンランチャーも人気薄のまま。

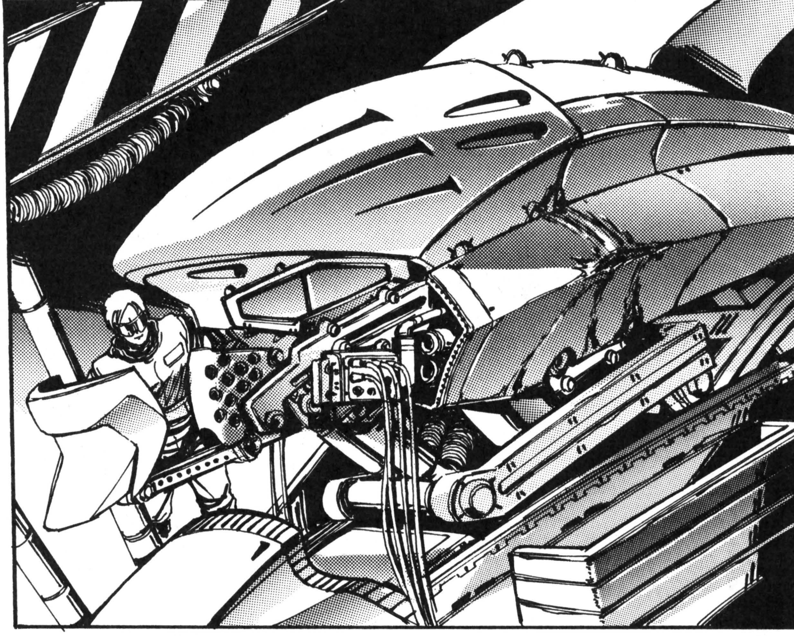
禁止武器は推定1500個が持ちこまれ、20%が発見されています。

バトルロイヤルの平均試合時間は25分、トーナメントは13分半。移動係数の平均は11.4でした。

3.第15回ロボクラッシュ大会

ひき続き、第15回ロボクラッシュ地球大会の開催を発表します。

大会のシステムはいままでと同じです。1次予選は、1グループ15～20台ほどのマシーンがランダムに選ばれてバトルロイヤルを行い、勝ち残った上位2台の約1000台ほどが2次予選に進出します。この2次予選ではバトルロイヤルの第1位が勝ち残りを認められ、



決勝トーナメントに進出できます。

また、バトルロイヤルでは勝ち抜いたマシーン以外にもチャンスがあります。バトルロイヤルで活躍しながら敗退したマシーン、つまり撃破数の多いマシーンのなかから、1次2次ともに、特別に数台が選抜されてつぎへ進めるのです。

決勝トーナメントは、128台のマシーンが1対1の対決で7回戦まで行います。決勝戦で勝ったマシーンが今回の優勝者となるのです。

4.ライセンスコードとボーナス

優勝	150クレジット
2位	100クレジット
3位	60クレジット
予選通過	30クレジット
投稿など	10～20クレジット

ロボクラッシュ大会で決勝トーナメントに進出するか、あるいは投稿などで大会に貢献した参加者にはライセンスコードとボーナスクレジットが与えられます。その参加者は、次回からライセンスコードを応募用紙に記入すれば、基本の500クレジット＋ボーナスクレジットの金額を使って、自分のマシーンをつくることができます。つまり、3位に入賞すれば、つぎから560クレジットまで使えるのです。また、このボーナスは積算されていきます。したがって優勝1度、準優勝を1度したパイロットは750クレジットを使ってマシーンをつくれるのです。

このボーナスはパイロットの成績として記録されるものです。したがって、名前のちがうパイロットではライセンス、ボーナスクレジットは使用できません。また、ライセンスは一度与えられれば、それ以降の大会のたび、何度でも使えます。ただし、1回の大会に同じライセンスコードで参加できるのは1台だけです。同じライセンスコードとパイロット名で複数参加させた場合は失格になります。悪質な場合はライセンスが無効になります。

投稿によってライセンスを獲得した場合は、任意の希望するパイロットにボーナスクレジットを追加することができます。

一度登録したパイロット名は変更できませんが、名前を忘れたなど、何か事情があればパイロット名を変更してもかまいません。

5.パイロットとマシーン

ロボクラッシュ大会は安全対策がいきとどいているので、めったに死者はでません(負傷者はでますが)。したがって途中で負けたパイロットも、死んだわけではないので、次回の大会にエントリーすることができます。

しかしマシーンのほうは、1回の大会が終わるころには、みんな破壊されるかボロボロになっています。そのため次回の大会では、また新しいマシーンをつくらなくてはなりません。そのときは前回搭乗したのとはちがうタイプのマシーンを使ってもかまいません。

なお、マシーンに搭載できるのは通常武器が4種類まで、禁止武器が6つまで、そしてオプションパーツは4種類までです。

6.作戦計画

ここで作戦計画の基本的な考え方を説明しておきましょう。

まずバトルロイヤルは、大乱戦になるので、距離はあまり意味がありません。パイロットは武器の使える位置にいる敵を攻撃するのです。

最初の〝攻撃の%〟は、その条件のときに敵をどのくらいの確率で攻撃するか、ということです。しかしバトルロイヤルでは、敵を攻撃すると反撃をうける可能性もあります。攻撃しないときは防御態勢をとっています。

トーナメントは1対1の戦いなので、作戦はバトルロイヤルとまったく異なります。最初の〝行動パターン〟の4項目は、どれくらいの確率でどの行動をするかということです。それぞれの項目は1～97のあいだで記入し、4項目の合計は、必ず100にしてください。移動は、自分の望む距離に近づくように移動し、攻撃は相手に攻撃をしかけます。希望距離にいるときに移動になったときは攻撃を行い、使用できる武器がないときに攻撃となったときは移動を行いますが、効果は半減します。狙いは攻撃のときに自分の命中率を上げ、防御は相手の命中率を下げます。

つぎの〝距離〟は、マシーンの望む距離です。希望する距離の欄にひとつだけ○をつけてください。

最後の〝攻撃目標〟は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。相手のマシーンのどの部分を狙うかを、各項目は10～40、合計で100になるように記入してください。

7.チューンナップ

ロボクラッシュのマシーンは、以下の項目についてチューンナップをすることができます。チューンナップ費用と内容は、どのマシーンが行ってもみんな同じです。

- ボディの軽量化
- エンジンのパワーアップ
- 装甲の強化
- 武器命中率の上昇

どのチューンナップも、基本コストは20クレジットです。これによる性能の上昇は、およそ10%アップです。

希望するならひとつの項目には、最高50クレジットまで使うことができます。多く使った分だけ、そのマシーンの能力は上昇します。

またチューンナップは、最低で1クレジットから可能です。ただし基本コストに達しない金額でのチューンナップは、必ずしも効果が上がるとはかぎりません。

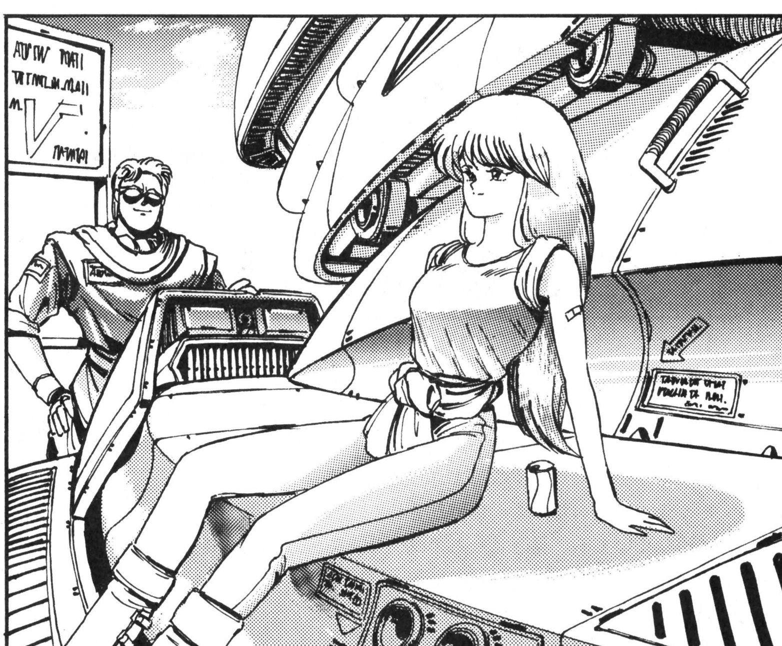
マシーンをチューンナップする人は、記入用紙の右上に各チューンナップの項目ごとの金額を書きこみ、その合計額を左下のチューンナップ費用の欄に書いてください。費用を総合計するときに、チューンナップの分を忘れないようにしてください。

8.禁止武器の使用

禁止武器の使用条件は、それぞれの武器の最後の欄に、以下の条件からひとつを選んで、その番号を書き込んでください。番号の記入がない場合は、禁止武器は使用されないままになります。

1. 1次バトルロイヤルで自分のダメージが50%を越えたら使用する
2. 1次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
3. 1次バトルロイヤルで敵があと2台になったら使用する
4. 2次バトルロイヤルで自分のダメージが50%を越えたら使用する
5. 2次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
6. 2次バトルロイヤルで最後の1台に使用する
7. トーナメントで自分のダメージが25%を越えたら使用する
8. トーナメントで自分のダメージが50%を越えたら使用する
9. トーナメントで自分のダメージが75%を越えたら使用する

指定の条件にならずに、使用されなかった禁止武器はつぎの戦闘に持ちこされます。1次バトルロイヤルで使用と指定して、使用されなかったものは、2次で同条件のときに使用されます。そこでも使用されなかったものは、7の条件で使用されます。



応募用紙の書き方と記入例

ロボクラッシュに参加するには、応募用紙を切り取るか、またはコピーを取って、用紙の右上に応募券を必ず貼ってください。応募券（コピー不可）はこの下にあります。

まず参加者ＩＤの各項目をきちんと書いてください。パイロットの性別を指定したい人は、名前のうしろのあたりにメモしておいてください。

発注書にはパーツのコード番号と形式名、それに重量・値段をきちんと記入してください。それから重量と値段の合計を計算するのも忘れずに。

ボディ、エンジン、燃料タンク、コンピュータは各１種類、通常武器は４種類、禁止武器は６つ、オプションは４種類まで搭載できます。そしてボディとコンピュータ以外のパーツの重量を合計して、それがボディの搭載量を越えないようにしてください。

チューンナップはクレジットの制限には関係しますが、ボディの搭載量には関係ありません。チューンナップをした人は、各項目ごとの費用を右上の欄に書き、その費用の合計を左下の欄に入れて、費用の計算をするときに忘れないようにしてください。

一般の人が使えるのは500クレジットまでです。しかし以前にライセンスをもらった人は、獲得したボーナスクレジット分も使うことができます。その場合は自分のライセンスコードをライセンスの欄に書いてください。忘れると金額超過で失格になります。

作戦計画の内容は208～209ページに説明してあります。したがってここでは記入された数字の確認をしましょう。

バトルロイヤルの作戦の〝攻撃の%〟は、10～100の数字を入れます。

トーナメントの作戦の〝行動パターン〟は１～97の数値で、４項目の合計は必ず100にしてください。〝距離〟にはひとつだけ○をつけてください。〝攻撃目標〟はバトルロイヤル、トーナメント共通のものです。各項目は10～40、合計は100にしてください。

応募用紙の宛て先は、

〒102 千代田区九段南４－７－16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部『ロボクラッシュ』応募係

今回の締め切りは、**10月18日**の消印までが有効です。

マシーンの発注書

	コード番号	形式番号	重量	値段
ボディ	B-11	H-11B		170

	コード番号	形式番号	重量	値段
エンジン	E-2	ED-275	45	85

	コード番号	容量	重量	値段
燃料タンク	T-1	1000リッター	8	10

	コード番号	形式番号	重量	値段
コンピュータ	C-4	SD-371B		45

	コード番号	名称	重量	値段
通常武器	W-31	ライトニングウィップ	8	50
	W-42	シュリケンランチャーII	20	55

	コード番号	名称	重量	値段	条件
禁止武器	P-1	ファイアボールII	3	15	1
	P-1	ファイアボールII	3	15	5

	コード番号	名称	重量	値段
オプション				

チューンナップ費用		55
総合計	87	500

チューンナップ（1～50）

種類	費用
ボディ軽量化	15
エンジンパワーアップ	20
装甲強化	20
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦（10～100）

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の１台	100
25%以下	90
50%以下	70
75%以下	30
76%以上	10
ダメージのひどい敵	100
エネルギー切れの敵	100

トーナメントの作戦（1～97）

行動パターン	ポイント
移動	30
狙い	15
攻撃	35
防御	20

距離	○をつける
遠距離	○
長距離	
中距離	
近距離	

攻撃目標（10～40）

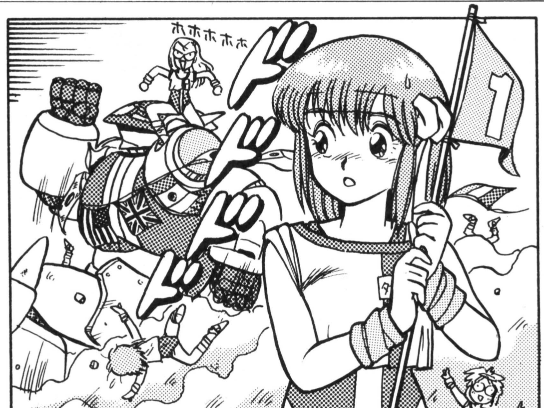
攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭	20	コンピュータ損傷
腕	20	武器命中率ダウン
胴体	20	エンジンパワーダウン
移動システム	40	移動力ダウン

トップ2年目に突入！

艦隊制、シナリオ選択、有料結果郵送など、いろいろな新しい試みをやってきた「新トップ」も好評のうちに２年目に突入。まだまだ試行錯誤の段階、さまざまな点を発展・改良していくつもり。もちろん、初めての人も気軽に参加できるように、よりよくなるようにしていきます！

さっそく次回あたりで、作戦部分について少し見直したいと思っています。見直したものは、さらにみなさんのご要望によっていろいろ変更していきますから、どんどんご意見をください。

それではこれからもよろしく！



イラスト／ふじたゆきひさ

ロボクラッシュ
応募券⑪

ロボクラッシュ応募用紙

応募券を貼ってください

参加者ID

応募者名	住所	年齢	※この欄には何も書かないでください

パイロット名	マシーン名称	ライセンスコード

マシーンの発注書

ボディ	コード番号	形式番号	重量	値段

エンジン	コード番号	形式番号	重量	値段

燃料タンク	コード番号	容量	重量	値段

コンピュータ	コード番号	形式番号	重量	値段

通常武器	コード番号	名称	重量	値段

禁止武器	コード番号	名称	重量	値段	条件

オプション	コード番号	名称	重量	値段

チューンナップ費用	

総合計		

チューンナップ (1～50)

種類	費用
ボディ軽量化	
エンジンパワーアップ	
装甲強化	
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦 (10～100)

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の1台	
25%以下	
50%以下	
75%以下	
76%以上	
ダメージのひどい敵	
エネルギー切れの敵	

トーナメントの作戦 (1～97)

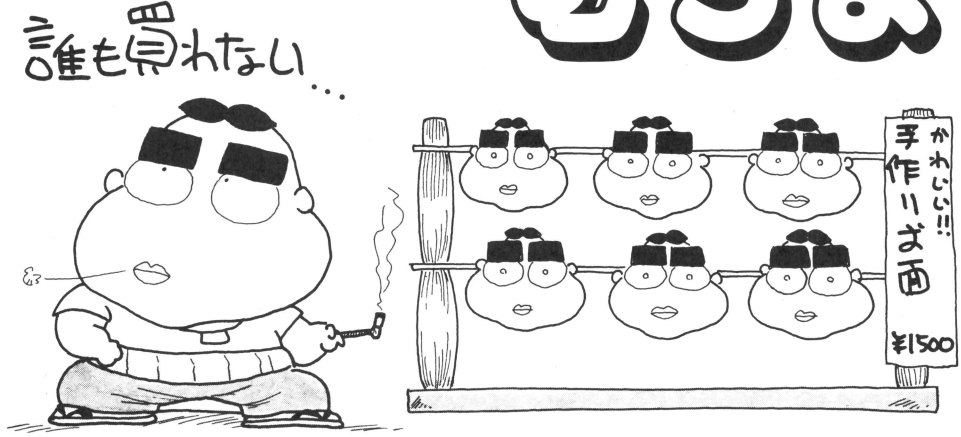
行動パターン	ポイント
移動	
狙い	
攻撃	
防御	

距離	○をつける
遠距離	
長距離	
中距離	
近距離	

攻撃目標 (10～40)

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭		コンピュータ損傷
腕		武器命中率ダウン
胴体		エンジンパワーダウン
移動システム		移動力ダウン

シミュレーションゲーム むらまつり



タイトル大募集

　このページのタイトルを考えてくれた人は、ホメてあげるので、名前をしっかり書いて送ってくれ。
　栄光を求める若人よ来たれ！　明日は今日のつぎの日だ！

ミニ特集　茶水 四谷の SLG 徒然（つれづれ）対談

　さて、と。今月のテーマは泣く子も黙る**「歴史 SLG を十倍楽しむ法」**。本誌 SLG 界の近江商人（!?）といわれる茶水（この名前が定着したなあ………）と、SLG についての博識を誇りながら実際のプレイでは常に（自ら招いた）悲運に泣く四谷博士の徹底討論を行ってみたい。

茶水（以下茶）：どうも、『三國志II』では随分とお世話になりまして……。

四谷（以下四）：いえいえ、こちらこそ、ふがいないプレイで汗顔のいたり。強力な袁紹を担当したので、速攻で勝負をつけようと思ったのですが、変なヤツ(秋葉原)は出てくるし、イヌボンは思いどおりになってくれないし（当り前だ！）、さんざんなありさま。やはり中国モノは鬼門なので日本を舞台にした SLG について話しましょうよ。

茶：日本の戦国時代ということですかね？

四：「三國志」の世界もいいけれど、わたしは思い入れの点で信長や信玄が出てくる戦国モノがありがたいですね。

茶：思い入れ、ねえ。博士は戦国時代で好きな武将はだれですか？

四：武田信玄なんかわりと好きですね。上洛の志（こころざし）をもちながら、地理的条件やら謙信との宿命的な対決やらでついにはたせなかった悲劇的な側面がよい。

茶：う〜む、でも、信玄は本当に上洛する気だったんですかねえ？　政治性が強い人だから、軍を動かすにしても必ずふくみがある。晩年に上洛の軍を起こしたのは信長牽制（けんせい）策との見方が強いようですが……。

四：そうかなあ、でも慎重に慎重を重ねて地盤固めに専念してきた大名だけに、上洛するだけの実力はあったんじゃないですか？

茶：補給ルートを設定するのが大変ですよ。しかも武田の兵は、農民が大部分ですから、農閑期じゃないと動けない。補給と時間に縛（しば）られているとすると、せいぜい三河あたりまで移動するのが限界じゃないですか？　こういった限界を打破するために苦労するよりも、手持ちの材料で最大限の政治的効果を引き出せればよい——これが信玄の真骨頂だと思うなあ！

四：信長は現状を打破するために苦労するタイプですよね。

茶：苦労したかどうかはわかりませんが、状況をそのまま利用するよりも、状況そのものを変革してゆくタイプですよ。タイプというよりは、宿命といい替えたほうがいいかもしれない。

四：信玄のような人物は、その時代の価値観をそのまま利用するタイプなので、残されたエピソードは評判のよいものばかりですね。

茶：庶民にとっては、わかりやすかったんじゃないかな？　あと、イメージ

　イラスト／盛本康成

づくりが上手だったし。ところで、話がなにやら「歴史探訪」になってしまった。どうしましょ？

四：憂(うれ)えるべき状況です。ゲームの話をしなくっちゃ。戦国時代を扱ったSLGは、やっぱり現在のSLGの主流をしめていますね。この状況については何かいうことはないですか？

茶：まあ、題材としてはおもしろいし、“英雄伝説”のようなものがもっとも流布(るふ)された時代なので、他の国、時代を扱ったものよりは思い入れの点でちがいますね。でも、最近は正直いって少し食傷気味になってきました。

四：代表的なパターンとしては、『信長の野望』以来の光栄型と、『天下統一』型に分類されると思うんです。けれど、あといくつかパターンがほしい。たとえば、戦闘での駆引きのみを扱った戦術級のSLGとかね。

茶：『大戦略』シリーズの戦国版ですか？

四：ユニットのバラエティさえ確保できればそれでもよいですね。とにかく合戦に焦点を絞(しぼ)って、川中島合戦のような大戦闘を何回でも経験できるようなSLGをプレイしてみたい。

茶：作戦級にせよ、戦術級にせよ、極端なゲームがあってもいいと思う。以前、アミガでSSIの『WATERLOO』というSLGをプレイしたんですけど、これがまさに超戦術級とでもいうべきゲーム。

疑似3Dの戦場を各軍団・師団が行軍し、戦闘を行う。このゲームでおもしろいのは、ナポレオンやウェリントンといった司令官の視点からだけでなく、一般の師団長の視点からも戦場の様子を見ることができる点です。だから、それこそ前線で敵を目前に臨(のぞ)んだり、一転して後方のナポレオンからの視点に転じたり。

まあ、いわば、何枚もの戦場の鳥瞰(ちょうかん)図(ず)を見せられているようなものです。しかも地形にも種類があって、低地から見るとごく狭い視界の戦場が、高地から見た戦場の様子はいかにも――という感じでしたね。

四：それは……。ぜひやってみたいですね！　「天と地と」の合戦シーンをゲーム画面で再現するようなものなんでしょう？

茶：まあ、いちど、触ってみてください。ただし、コマンドはすべて英語での文字入力によって行われます。解説書さえ読めれば問題はないですけどね。

四：どうも、わたしは海外ソフトに弱いからなあ……。英語も読めないし、三國志は負けるし……。

茶：まあ、そういわずに。日本のものではファミコンの『ファイヤーエムブレム』が非常におもしろかった。ああいうかたちで、シナリオマップをひとつひとつクリアしていくタイプがあってもいいんじゃないですか？

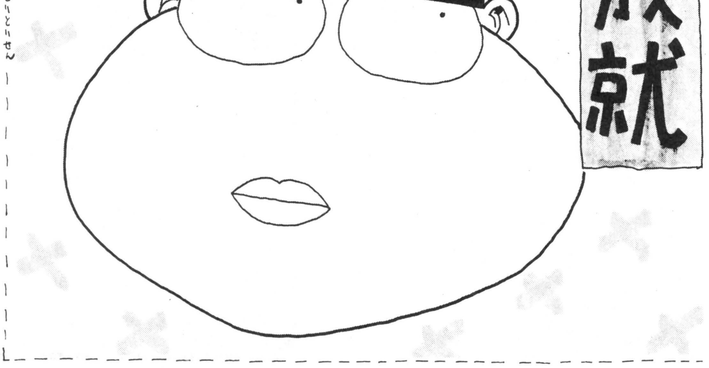
四：そう、新しい試みを行ってほしいですよね。別に史実やこれまでの戦国SLGの枠にこだわらず、“信長”というユニットと“信玄”ユニットがとなりあって戦うようなゲームでもいいですしね。

茶：『エムブレム』のノリでいうと、信長が村で信玄を味方にするとか？

四：二頭身の信玄が「おまえの顔は気にくわないけど、とりあえず味方になってやるぜ」なんてセリフを吐いたりして。

茶：笑えるなあ！　もはや、九段南の「カワユイ」ノリですね。

というわけで、今月は（なんだかわからないが）コンプSLGを背負う両巨頭の会談となった。とにかく新鮮な戦国SLGを、と意見が一致したふたり、本誌『三國志II』の恩讐など、忘れたかのように、連れだって新宿へ消えていった。たぶん酒でも飲みながら、秋葉原の悪口でもいっているにちがいない。ちがいないのである。



うもみじまんじゅうもみじまんじゅ

加藤公基が2番目にエライ！

今月は「むらまつり」を送ってくれた、北海道の……うつけ者！　名前が書いてないではないか！　よって今月は次点「もみじまんじゅう」の加藤をホメてつかわす。

もまじみもうゅじんまじみもうゅじ

新企画
SLG論文
募集！

SLGとはなんであるなり

天上天下唯我独尊、わたしにとって究極のSLGの楽しみとはこれだ!!

我がコンプSLGモノクロページの名物は「女にモテるためのノウハウ集」では（あくまでも）なく、体験記・レポートを中心とする硬派投稿の数々であった。現に、SLGモノクロ出身の投稿者は、本誌の中でも非常に高い成績をあげている。とはいえ、近頃はそんな（硬派の）投稿が少なくなった。

まあ、つらつら文章を書き綴(つづ)ることは、なみたいていの努力ではない。なみたいていの努力ではない……なみたいていの……（もう、いい加減にしろって！：編集者談）。だから、原稿料を上げてほしい。ちがった。SLG通信では、読者諸君に「なみたいていの努力」をやってほしいのである。

キミにとってSLGとはどんなものなのか？　「SLGとは○○なり」と題して、気に入ったゲームを例に考察するのじゃ。優れた論文を送ってくり！



う～む、秋葉原なんぞに見本を頼まなければよかった。こんなことなら、自分で書けばよかったわい。秋葉原論文をひと言で評すれば、「何か悪いものでも食べたのか？」ということ。よいSLG論文を書くためには、栄養のバランスが必要不可欠なのである。栄養が悪いと、心が「野蛮」な状態に戻って、「SLGは格闘技じゃ」なんて放言を行い、大切な友だちをなくす。したがって、秋葉原のようにならないためにもみなさんしっかりおいしいものを食べて、がんばってくださいな。



秋葉原論文は、はっきりいって異常である。病気である。SLG界のミトコンドリアといおうか、よくこんな男が名誉あるコンプSLG担当になっているのか、理解に苦しむね。

SLGとは人生である。あくまでも「流動的な状況の中で戦略・戦術の妙をつくすことにある」。これを忘れた場合、キミにとってSLGはおもしろいものではなくなっているだろう。

う～む、我ながら立派に"見栄(みえ)"をきっているぞ。やっぱりわたしが論文見本を示せばよかったかな。

秋葉原論文　『SLGとは格闘技なり』
略奪・誘拐で三國志ラクラクツアーなのじゃ！

シミュレーションゲームの基本とは、「ラクをしてゲームを終らせる」ことなのじゃ。だからゲームを終らせるためには、誘拐でも略奪でもなんでもしてよいのじゃ。「目的のためには手段を選ばない」という真理を語るために、SLGは格好の教材となりうるのじゃ。

ボクが『三國志Ⅱ』に初めて触(さわ)ったのは1年前の小雨そぼふる夜。お茶の水教授が持って帰ってしまったソフトをわざわざ取り戻しに自宅まで押し掛けたのじゃ。

プレイしてみて驚いた。ぬわんと！自分が劉備とか曹操とかいう英雄と新君主としてタメを張って天下の風雲に臨めるんだもんね。

その夜からボクは『三國志Ⅱ』の世界に浸(ひた)りきった。けれど、新君主は部下がいなくて孤独だし、いい国はみんな他の君主が独占している。

ボクは怒ったね。「世の中は不平等である」、新君主がハンデを背負っているとなれば、それを覆(くつがえ)すためにはど～すればよいのか？

ボクの到達した結論は、「豊かな国を襲って略奪を繰り返す」ことだったのじゃ。

教授や四谷は、「そんなの変だぞ。正しいシミュレーションのやり方じゃないぞ」といってボクをイジメたけど、それ以来ボクは百戦百勝なのじゃ。幸いなことに、「秋葉原流」に対して読者の皆さんが支持してくれたので、ボクは「コンプSLG界の孤児」といわれながらも、なんとかがんばっているわけじゃ。

さて、史実を調べても、戦争には誘拐(!?)、略奪はつきもの。かの有名なフリードリッヒ大王の父親一世は、背の高い兵隊が好きで、近衛隊は長身の兵で統一していた。でも、そうそう条件の合う兵隊がいるわけもない。だから、町で背の高い男を見かけると、誘拐して軍隊に入れていた、という。

また、鉄道とか自動車とか、補給手段が発達していなかった頃の戦争には略奪はつきものだったのじゃ。武田信玄の兵隊なんか、近隣の農民に相当恐れられていたっていうぞ。

というわけで、「秋葉原流」の正しさは、実際の歴史にも裏付けられているということが、わかっていただけものと思っているのじゃ。

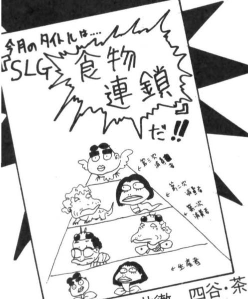
孫子曰(いわ)く「SLGとは格闘技なり」。SLGをプレイする時は、「恥も外聞もかなぐり捨てて」燃焼することが必要なのじゃ。この言葉の意味をよく噛(か)みしめて、シミュレーションゲームの王道を歩んでほしいものじゃ。んじゃ、元気でね！

▲今回、お手本として載せた秋葉原論を越えるような、究極のＳＬＧ論文を待っているゾ！

告

論文大募集!!

というわけで、本SLGむらまつりでは、読者諸氏よりSLG論文を大募集する。栄養状態の悪い人は、いまから改善すればよし、よい人はそのまま文房具屋に走って紙とエンピツを買えばよろしい。なお、字数は800字程度なので、そのへんよろしくのことある！



▲東京都・吉井徹　四谷・茶水の昆虫が、いかにも！

ハミダシSLG通信

キミよ憤怒の河を渡れ

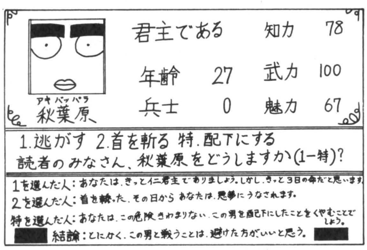
第三身分のつきあげにより、ついにSLG通信がはみだしてしまった。記念として同じ「はみだし」たおたよりに焦点をあてる！

まずはタイトル左の「食物連鎖」に注目してほしい。ひと言でいえば、これなどは、従来の通信では涙をのんできたお便りじゃ。不思議なおもしろさがあるな。

続いては石川県・ジンのイラスト。当人は池上遼一の影響下にあるつもりらしいが、編集者曰(いわ)く「こ、これはサルマンだ！」。呂蒙の目のより具合が致命的であったのじゃ。

子龍正木のハガキはアイデア勝負。子龍よ、SLG 論文にも期待しているのじゃ！

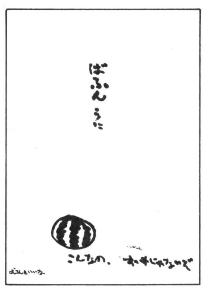
右下のハガキについては絶句のほかなし。風流な男なのじゃ。きっと。仲間うちでは「老師」とでもいわれている人物なのだろう。昔はこのてのユーモアをもった人間が村ごとに必ずひとりはいたものじゃ。そりにしても、ボクの似顔絵が多いことには感心するぞ。やっぱ、絵になる顔というのは嬉(うれ)しいわさ。一同、それぞれ名字帯刀を許してやるから、こりからも「はみだし」に磨きをかけていくのだぞ。なお、SLG 通信は、「ときおりの気まぐれ」という法則に従って、ときどきはみだすことがあるので、天下に志を述べる野心のある者は、めげずに投稿を続けるがよろしい。内容によっては、「独立自営農民」から「飾り職人」まで、数々の称号をもらうことができるのじゃ。しかも本領の安堵状も添(そ)えてやるのじゃ！



▲千葉県・子龍正木　子龍正木は大ヒットこそないものの、陰の常連なのじゃ。がんばれ！



▲石川県・ジン「はみだし」の仲間入りじゃ



▲大阪府・白邪鬼　この人は軍法会議モノじゃ



三國志武将コンテスト

やっぱり趙雲は強いわさ。今月も順調に票が伸びて、堂々の1位をキープしている。馬超も趙雲にわずかに及ばないものの2位。このふたりは、いかにも「爽(さわ)やか」な味わいのある武将なのじゃ。賈詡は……ええと、困ったのじゃ。本来ならあんまし上には上がってこない武将なのに、組織票が強力。期待が持てるのは呂布の躍進じゃ。この武将、ゲームでは裏切りに泣かされるものの、超強力。個人的にはボクも大好きな武将なのじゃ！　あとは水面下での動きながら、呉将への得票が増えている。

そりも、後半に登場してくる陸遜とか呂蒙といった連中じゃ。陸遜は、呂蒙とともに関羽を倒し劉備を破った、関羽・劉備ファンにとってはにっくい仇。あと一歩で10位に名前を連(つら)ねるところだったのに惜しい。呂蒙は呉の名将。「呉下の呂蒙にあらず」とは、努力をすればだれでも向上できるという意味のことわざじゃ。上の「サルマン」ノリに敬意を表してこれを2票に数えれば、5票の多き（!?）に達したのじゃ。次に、王平ファンはどうしたのじゃ？　やっぱ、秘密結社なもんで、表面に出ると姿を隠す習性があるのか？　先月は「どうなるものか」と思ったが、とりあえずはホッとしたのじゃ。

というわけで、今後もよろしく！

順位	得票数
1. 趙雲子龍	51
2. 馬超孟起	42
3. 賈詡文和	31
4. 周瑜公瑾	29
5. 張飛翼徳	24
6. 曹操孟徳	23
7. 呂布奉先	19
8. 諸葛亮孔明	12
9. 関羽雲長	10
10. 王平子均	9

おたより大募集

SLGむらまつりでは、体験記、失敗談、必勝技、イラストなど、シミュレーションゲームに関するものならどんな投稿でも大歓迎。タイトル募集、リレー小説、合戦物語へのリクエスト、三國志武将コンテスト、連載に対するご意見、ご感想もヨロシクね。おたよりのあて先：東京都千代田区九段南4−7−16 市ケ谷KTビル コンプティーク編集部「SLGむらまつり」係

戦乱下剋上の SLG通信

今月も常連は変わらず、天下は太平なのじゃ。でも、下のコラムではなにやらゴソゴソとやっているぞ。う〜む、戦国乱世なのじゃ！

困ったのじゃ。イラストのハガキは数多く来るのだけれど、本文を飾る体験記、レポートにこれというものがない。南クンのレポートは相変わらず見事だけんど、彼ひとりに孤軍奮闘させては、いつか息切れしてしまうわさ。そりにしても南航の働きは（とくに今月は）「秋風、五丈原」てな感じがするぞ。よって、今月は彼の「郭嘉伝」を掲載する。

《「曹操は天の時を、孫権は地の利を、劉備は人の和を得て国を建てた」とあるが、曹操が天の時を掴（つか）めたのは、本人の機転の良さ、判断力もさることながら、やはり名臣名将のバックアップがあってこそだろう。彼はじつに多くの人材を様々な戦いのなかで得た。そのなかでも曹操が「この人は私の事業を完成してくれる！」と見たその人こそが郭嘉──郭奉孝だったのである。

◆人を見る目

郭嘉は、はじめ北方に行き、袁紹に面会したが、「袁紹はポーズだけは賢人を迎えいれるようにしているが、人の用い方を知らない人間」と見抜いている。実際、袁紹は沮授、審配、田豊、郭図、許攸、逢紀といった謀臣をそばに置きながら、その言を用いず、戦いに破れた。郭嘉は荀彧の紹介で、曹操に会見し、曹操に「私の事業を完成させるのはこの人だ！」とうならせた。嘉もまた、操の非凡な才能を見抜いたのだろう。彼はさらに人物を紹介し、戦略にいたっては、常に的確な判断を見せ、曹操の信頼に応えた。》

残念ながら、行数の都合で、これ以上は紹介できない。でも、普段、彼の絵を見慣れている人にも、彼の「三國志への入れこみ」具合がわかると思うのじゃ。

ボクが見本を示した「論文大募集」もあることだし、こりからは体験記・レポート派もぐわんばって躍進（やくしん）を遂（と）げてほしいものなのじゃ。フッフッフッ、備えあれば憂いなし。論文あれば、SLG通信の灯が消えることもないんだもんね。



▲奈良県／紹興女



▲富山県／中江貴良志



▲住所不明／猪小杉



▲愛媛県／合田貴志


▲千葉県／御家崎道治


▲大阪府／白邪鬼

▶謀略軍師南航

やっぱり南航がしめなきゃ、このコーナーは始まらぬのじゃ！ 阿波の領地は大切にしているか？ 借金の申し込みは、編集のあさはらまでじゃ！



鉄砲同心 佐藤藤之介！

う〜む、今月はこの発作的な投稿をどう処理するかでもめたのじゃ。絵柄を見れば、上手だが、「とくに」というわけではない。

とはいえ、藤之介の努力には注目すべきものがあるぞ。今回はそのエネルギー熱量に大いに感ずるところがあったのじゃ！

藤之介、こりも何かの縁じゃ。キミには鉄砲同心の株と御扶持米三十石をあげるのじゃ。家族を大切に、体をいとうのじゃ！




▲椿将軍 宗近三十郎

◀宗近のマンガはたぶん断トツじゃ。自分の絵柄を持っているというのは強いわさ！

九段南通信

なにこれ？ も〜イヤ！

OTAKU CLUB

○大貫昌幸
○矢野　徹
○菊川涼音
○先江　進
○大野善寛



Touch Me in the Morning

Illustration : Hiraku Shinno

RPGとSLGのはざま

文 大貫昌幸（おおぬきまさゆき／ゲームプロデューサー）

ロールプレイングゲーム（ＲＰＧ）とシミュレーションゲーム（ＳＬＧ）のちがいとはなんだろう。私の記憶にまちがいがなければ、以前はこの問題についての確固たる答えを持っていたはずなのである。私と一緒にゲームをプレイングしてくれる友人たちに、「すなわちシミュレーションゲームとは……であり、ロールプレイングゲームの本質とは……である」と大声を張りあげて説明していたはずなのだ（開いた口から透過光線を放っていたかどうかは覚えていないが）。

ところがである。最近知りあったイラストレーターの方から、シミュレーションゲームとロールプレイングゲームのちがいを質問されたときに、満足な説明ができなかったのである。

こりゃぁ困ったもんだ。大変なことだぞ。ゲームでメシを喰うようになって、はや４年。ついに自分の限界に達してしまったのではないかとまじめに考えたほどである。ゲームにたずさわる者として、自分のメシのタネになっているものに確固たる思想（アイデンティティー）を有していなくて、どうしようというのだ。「私はプロでございます」とはいえないだろう。世間では、このような状態をスランプというのだろうか。しかも、以前は持っていたものを失くしてしまったらしいのだから、かなりの重症である。

ちょうどそんなとき、コンプティークの編集部から、このコラムの執筆を依頼された。これはじつに幸いであった。この問題について、じっくりと考える機会を得たのだから。以下は、その失われた記憶を取り戻すための冒険の記録である（そんな大それたもんじゃないって）。

私のような職種の人間にとって、プライベートとビジネスを分けてゲームをすることは非常に難しい。何をしていても、発想が仕事の方へ向かってしまうのである。ゲームプレイが楽しければ楽しいほど、新しいゲームのアイディアが浮かんできてしまう。

私の場合、アイディアが浮かんだ瞬間に、ポンと手を叩いて「来た来た来た」と叫びながら、ところかまわずに走り回るらしいのだが、そんな自分の姿は見たことがない(当たり前である)。

そうしたプレイング経験から導きだされた結論は、ＲＰＧはキャラクターのレベル上げがいちばん楽しいという単純なものであった（もし、世間一般的にレベル上げが楽しくないのなら、私たちのグループは変わり者の集団ということになる）。

そこで、この楽しさをＳＬＧに持ちこんだらという視点からひとつのゲームをデザインすることにした。本誌９月号の SOFT EXPRESS EXTRA で紹介された、ツクダホビーの『サイコガンダム』がそれである。

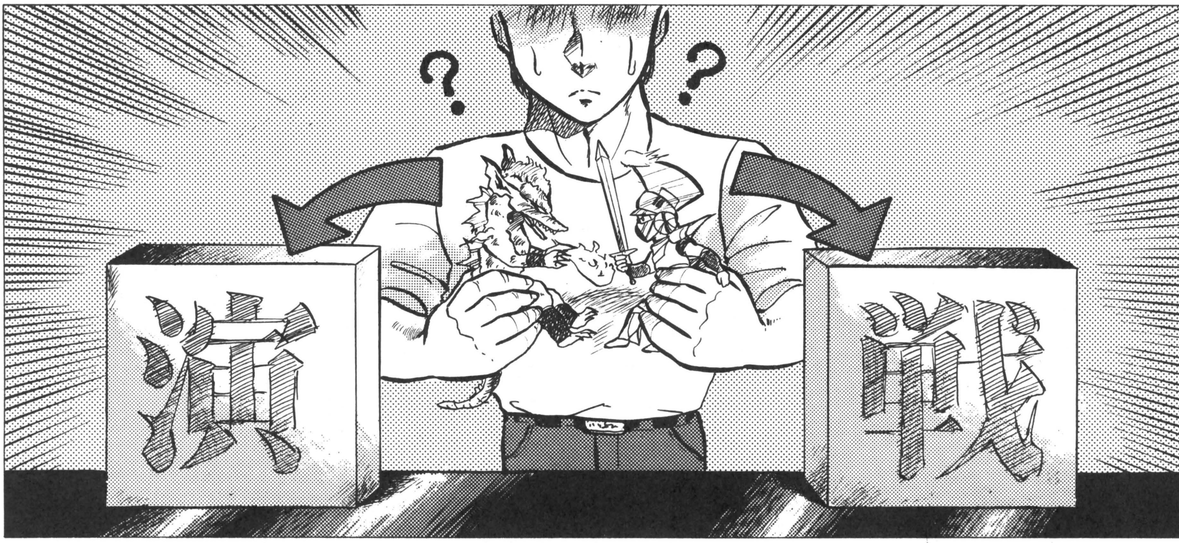
じつはこのゲームこそ、私の思想を崩壊させた直接の原因であるのだ。つまり、ＲＰＧのコンセプトを取り入れたＳＬＧをデザインしたつもりで、単なるＲＰＧをデザインしてしまったのではないかという疑問を抱かせてくれたのである。なぜなら、私の友人たちはこのゲームをＳＬＧではなく、ＲＰＧと断言してしまうのだ。

そして、驚くべきことであるが、『サイコガンダム』と同じデザインコンセプトを持ったゲームが、純粋にＲＰＧとして多数発売されているのである（あえて作品名は出さないが）。

さて、ここで私を悩ましている問題を明確にしておこう。つまり、短時間で終了する戦闘を繰り返すことによりキャラクターが成長していくゲームを、はたしてＲＰＧと呼ぶことができるかどうかである。

さらに私を混乱させたのは、初期における『Ｄ＆Ｄ®』の楽しみかたであった。日本語版が発売される以前に行なっていた私たちの『Ｄ＆Ｄ®』は、迷宮（ダンジョン）に入って、モンスターを倒し、財宝やマジック・アイテムを手に入れるという行為を繰り返していただけだったのである。ひとつのダンジョンをクリアーしたら、キャラクターのレベルを上げ、ふたたび別のダンジョンに挑戦する。少なくとも私たち

Illustration : Masato Hazawa



にとっては、この単純な作業の繰り返しが、非常におもしろかったのである。すると、『サイコガンダム』はやはりＲＰＧなのだろうか。

これは非常にまずい事態である。このコラムを執筆しながら、失われたアイデンティティーの回復を試みようとしたわけだが、このままでは負け犬になってしまう。何か別の切り口を見つけ出さなくては……。そこで、ＲＰＧとＳＬＧの共通性を見つめなおすなど、いろいろと模索することにした。

と、その瞬間である。私はついに光明を見出すことができたのである。正しく「来た来た来た」のである。私の脳に浮かんだのは、ＳＬＧとＲＰＧはキャンペーンという共通部分を有しているので、それを取り除いた部分を比較すればよいのではないかというものであった（これはうまいぞぉ〜！）。

ＳＬＧとＲＰＧの共通部分を、それぞれのコンセプトから取り除いた瞬間、ＳＬＧとＲＰＧは私の頭の中ではっきりと分離したのである。ロールプレイングゲームとシミュレーションゲームの大きなちがいは、自由性と演劇性ではないだろうかと。そして、その共通部分こそ、ＳＬＧとＲＰＧの最大公約数こそ、キャンペーンと呼ばれるものなのだ。

ＳＬＧは特定の状況における出来事の推移から結果を導き出すことを目的としているのに対して、ＲＰＧは特定の状況下における出来事の推移の過程を再現することを目的としているのだ。つまり、ＡとＢが戦えばどちらが勝利するのか判断することを目的としているのがＳＬＧであり、ＡとＢの戦いの過程を再現することを目的としているのがＲＰＧなのである。

このことは、ふたつのゲームにおける競技性としてもとらえることができるだろう。ＳＬＧには競技性が存在するが、ＲＰＧに競技性は存在しない。代わりに演劇性があるのだ。

ここで注意しなければならないのは、キャンペーンゲームという言葉の定義が、決してＲＰＧやＳＬＧと同一次元のものではないということである。ＳＬＧやＲＰＧという分類がシステム面からなされているのに対して、キャンペーンとはプレイング方法からの分類なのである。つまり、連続してゲームをプレイングするかどうかがキャンペーンなのである。この連続性から、経験によるキャラクターの成長という観念が生み出されたのだ（これをキャンペーン・システムと呼ぶらしい）。

日本における現状を見つめると、キャンペーンのできるＳＬＧが比較的少ないことに気づくだろう（ボードだけではなく、コンピュータでも同様である）。ところが、キャンペーン・システムのないＲＰＧはまれである（もし、知っている方がいるなら教えてほしい）。つまり、キャンペーンとはＲＰＧの代名詞のようなものになっているのである。ちなみに、キャラクターのレベル上げという行為は、ＲＰＧの目的ではなく、キャンペーンにおけるプレイヤーの目的だと言える。

したがって、現在の日本においては、キャンペーン・システムを取り入れたゲームなら、どのようなものでもＲＰＧと分類してかまわない土壌ができているわけである（少々大げさかもしれないが）。そして、そのゲームをＳＬＧとＲＰＧと呼ぶかどうかは、作り手の自由なのであろう。もっとも判断するのはゲームを購入したプレイヤーである。

こうして私は、ＳＬＧとＲＰＧをキャンペーンという切り口から分離し、思想の回復をはかることができたのである。めでたしめでたし。

情けない話であるが、キャンペーンとＲＰＧを私も混同していたようだ。深く自己反省し、今後とも精進していきたいと思う（安田先生、これからもグッドなゲームを作りますよ）。

わたしの近況

『ＡＤ＆Ｄ®』の監修作業も一段落、現在は「ダブルムーン伝説」の単行本の執筆作業に追われています。とにかく忙しいのひと言です。ＯＲＧのスタッフは、８月下旬に全員がダウンしてしまいました。

狂乱酒場

第25夜 クリーン アップ シティ

文 矢野 徹（やのてつ／作家・翻訳家）

便所が水洗になった！

何度でもいいたいが、日本における環境整備は、まず下水道からだ。

ローマで2000年前にやっていたのなら、日本はイタリアにも2000年遅れていることになる。

ぼくが35年間住んでいる国立市では、やっと今年から下水生放流ができるようになった。

うちの便所が、やっと水洗になったということだ。支払ってきた住民税の額にくらべて、遅すぎるほど遅い工事だったが、それでもめでたい。

翻訳家という商売がら、ぼくの家にはアメリカ人がときどき来るが、その連中に汲み取り式便所というのが、どうも説明しにくかった。

恥ずかしいこともあるが、アメリカにも汲み取り式便所がないことはない。そういうのは、アウトハウスということが多いようだが、ぼくの家では、アウトハウス・イン・マイ・ハウスなので、わかりにくいことおびただしかった。

さて、下水をほとんどの市町村でやり終わったら、つぎにやるべきことは、日本全国といわないまでも、大都市における電線・電話線の地下埋設ではないだろうか。

一坪100万円以上もする土地で、でかい電柱や電信柱が道に立っているのは、おかしいではないか。

コンピュータ通信もいいが、雨が降り出したとき、風が吹き出したときは、誤信号がすぐ多くなる。

これはみな、空中に電線がぶら下がっているせいだとしか考えられない。

NTTは儲けているのに、通話料金は高いままだ。せめて、電線の地下埋設ぐらいやってくれたらいいのに。

そういえば、電力会社も同じことだなあ。電線の地下埋設って、いつからおこなわれるんだ？

水力発電がしだいになくなっていき、火力発電と原子力発電になるのもしかたがないのなら、熱くなったからといって、電力が足りないなどといわないでくれ。

修学レベル

中学から大学卒業までの在学期間を勘定すると、10年もある。

それだけ学校に通っても、それほど御利益があるとは思えないが、だれもかれもと学校に行くし、行きたがる。

こんなことなら、全国にある学校の試験をレベルごとにみな一緒にし、卒業証書を10段階に分けて渡すのはどうだ？

それも、試験に落ちれば必ず落第させるということにしてだ。

それに、学歴による身分差を、最初から認めてしまったらどうだろう。そして、義務教育は小学校までにする。

職業によるマイスター制度も発足させて、学歴以外の身分もつくればいい。

徳川時代は士農工商という身分差があった。それの新しいのができるわけで、10段階までにする。

レベル10を越して、大学院に入る連中は、鼻持ちならない人間になっているだろうか？

それとも、レベル1の連中に殺されないように、身を慎むだろうか？

これは、ある程度まで実行可能な方法だと思う。小説に書くことにしようか。

乞食の兵隊

時事通信が西独紙「モルゲンポト」の報道を紹介している。

「東独駐留ソ連軍兵士が物乞い」をしているという内容だ。

ロシア語翻訳家の深見さんがコンプティーク・ネットに書きこまれた文章はつぎのとおりだ。

ぼくの近況

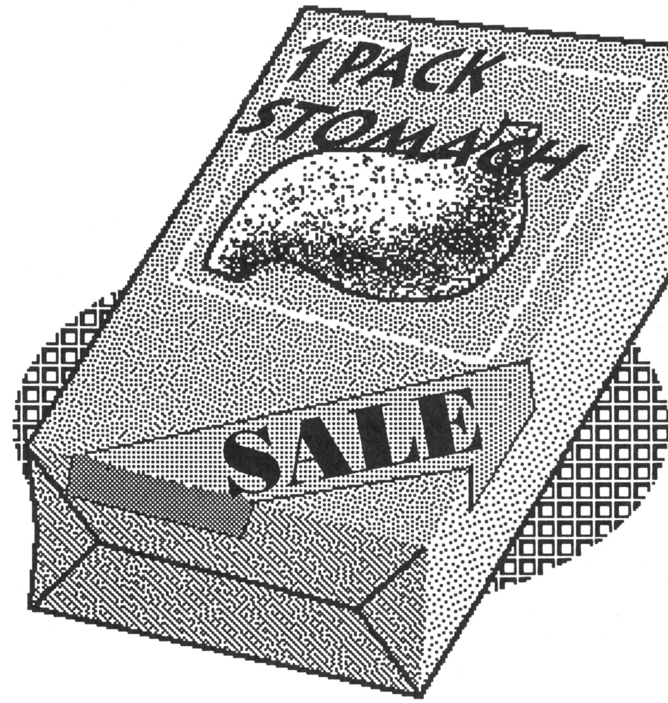
もうすぐ67歳だ。でもすばらしいコンピュータ・ソフトのVz＋WXP＋電字林で、若いときと変わらない速度で仕事ができる。嬉しいことに、そのすべてが近く、バージョンアップするらしい。

角川文庫版「狂乱酒場」NEWS



大変ながらくお待たせしました（毎月書いてるような気がするけど）。つぎのコンプティークが出る直前、11月5日、コンプネット狂乱酒場ボードから生まれた文庫「矢野徹の狂乱酒場1988」が発売されまーす。矢野マスターのお人柄のせいか、とってもホットで、ワイワイ楽しいボード。それをダイレクトに実況しちゃう本邦初の試みなのですね、これが!!　中野豪さんのイラストが目印です。読んでね♡

Illustration:Hiroshi Watanabe



「信じられますか、駐留軍兵士に支給されている日当が0.8—1.5マルク(約75—135円）だというのです。

それで、自動車旅行者にたばこやパン、チョコレート、その他食料品を求めるものがいるのだそうです。

東独の商店に立ち入ることも認められておらず、わずかな支給品でしのがざるを得ない状況が、かれらを物乞いに走らせているようです。

東西の通貨統一にともなう物価高騰のあおりをくったとはいえ、あまりにも惨めな話ではありませんか。

東独に駐留する38万のソ連軍が完全に撤退を完了するのはまだ3、4年先のことですから、この醜態はまだまだ続くのではないでしょうか。

それにしても一日135円の小遣いとはすさまじい!!」

というのだ。

かって、日本がアメリカ軍に占領された初期は、日本人が進駐軍の兵士に食料をねだったものだ。

それが、東ドイツでは逆になっているというのだから、まったく驚いたものだ。

丸の内に清掃工場!

丸の内の都庁跡に、清掃工場をつくろうというよいアイデアが出たそうだ。

東京は、自分たちが出すゴミは、東京都内で処理するのが当然だ。宮城のすぐ近くにゴミ処理場をつくるのは、言語道断どころか、まことにあっぱれな話だ。

ゴミは都外に出して、都内だけはきれいにしておくという態度こそ、言語道断だ。羽田の空港があんなに簡単に拡張できたのだから、成田空港の代わりの空港用に埋め立てたらどうだ。ついでに、東京23区も東京湾内に移したらどうだ？

杉並区では、ゴミ処理場の建設には反対しないが、そこにトラックが入る道路を地下通路にしてくれと住民がいっている。

住民に反対されながらつくってはいけないことは、成田空港ではっきりしているのだが、テレビで見る限り、役人は煮えきらない態度しか示さない。

役人は、どんな問題でも、まず断わり文句を先にいうのが癖になっているようだが、どうにかならないものか。

そうかと思うと、五反田の商店街では「消防署建設絶対反対」だそうだが、どういうことなんだろうなあ。

その商店街に絶対火事が起きない自信があるのだろうか。

内臓移植は人道的か

ヨミウリ・ネットで傾聴すべき意見を見た。以下はその要約だ。

「いまだ完成されていない技術なのに、患者またはその親族を、移植手術で患者が健康者になると盲信させているのではないか。

肉親のものだろうが、他人のものだろうが、生体からだろうと、脳死体からだろうと、他者の臓器（いや皮膚のようなものでも）を移植すると、免疫反応が起こり、移植された部分を破壊してしまう。

それを抑えるために免疫抑制剤が使われる。臓器移植の直後は一時よくなったように見えても、すぐに免疫反応が働き、患者は病院を離れられなくなるはずだ。

大変な手術をしたにもかかわらず、単なる延命でしかないとすれば、それは、患者にとっても親族にとっても、精神的にも経済的にも拷問以外のなにものでもない。

他人からの肉体の移植は完成された医療術ではない。人体は機械などと異なって、悪くなった部分を取り替えればそれで元どおりになるというものではない。

免疫システムをうまく制御していくのは、まだまだ遠い目標だと思う」

というのだ。この書きこみに感心した理由のひとつは、ぼくがいま訳している小説で、役に立たない勤め人や兵隊は、みな肉体銀行に入れられ、肉体の各器官の移植を必要としているひとびとへの材料供給源になることになっているからだ。

恐ろしい話だ。人間は死ぬべきときに死ぬのも必要なことだろうが。

ぼくが老齢になって、どうしても死ぬほかない重病にかかったときは、苦痛がないようにしてくれることだけを望みたい。

痛い思いをしながら生きているのはいやだ。

妄想自然科学入門 ACT・31 応用UMA辞典 平成2年版

文●菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

UMA

ＵＭＡは未確認生物を意味する和製英語だ。したがって、ウルトラマンＧに登場する国際的軍事組織ＵＭＡ（ユーマ）とはなんの関係もない。この世にＵＦＯの存在を信じている人間は多いが、ＵＭＡの存在を信じている人間は少ない。そこで、今回は読者の偏見を取り除く（偏見を植えつける？）ために、最新の「応用ＵＭＡ辞典」から代表的なＵＭＡを紹介してみたい。

アッシー

体高……170cm前後
体重……60kg前後

主に女子大生、ＯＬといった人間のメスに寄生する生物。宿主の足代わりとなることによってのみ生存可能なので、アッシーの呼び名がついた。宿主と一発やらせてもらうことを唯一の生存目的とする生物だが、目的の達せられる確率は、年末ジャンボ宝くじに当たるよりも低いと言われている。たまに宿主から、「あんたなんか足でもなめてればいいのよ」というお誉めの言葉をいただくが、そのとおり足をなめたために、宿主の水虫を口のなかに伝染された珍しい例もある。

足代わりという寄生形態から、ヤドカリとイソギンチャクの関係を連想する読者もいると思うが、ヤドカリ～イソギンチャクはギブ・アンド・テイクの関係であり、ＯＬ～アッシーはＯＬの一方的な搾取である点が異なる。それにしても、イソギンチャクとＯＬはワンレングスの髪（触手）をゆらゆらとなびかせて獲物を誘うところがそっくりだ。

アッシーは無害無益の生物だが、目障りなので捕獲して処分しようという動きもある。

クッシー

体長……不明
体重……不明

北海道は屈斜路湖に生息すると言われているＵＭＡ。イギリスのネッシーにあやかって、地元の人がクッシーと名づけた。屈斜路湖のある阿寒国立公園内には、ほかにマリモで有名な阿寒湖と霧で有名な摩周湖がある。屈斜路湖はほかの湖とちがってマリモや霧といったセールスポイントを持たなかったので、地元で怪獣クッシーを創造したという邪推もできるが、事実はちがう。

クッシーは雄阿寒岳と雌阿寒岳のつくった子なのだ。しかし、この子は才がありすぎたので、恐ろしくなった父の雄阿寒岳はクッシーを葦の舟に乗せて溶岩といっしょに阿寒川に流してしまった。淡水産のクッシーは海に出たらすぐに死んでしまうはずだったが、クッシーは努力と根性で海水の浸透圧を克服し、太平洋の荒波にもまれてたくましく成長した。そして、父に対する復讐を胸に北海道沿岸に戻ってきた。目指すは阿寒川だ。ところが長年海で暮らしたために、阿寒川の匂いを忘れてしまい、まちがって釧路川を遡上してしまった。阿寒湖ではなく屈斜路湖に着いてしまったのだ。屈斜路湖にたどり着いてみると、父の雄阿寒岳はすっかり年老いて昔のように噴火することもなく、以来クッシーは復讐も忘れてひっそりと暮らしているのだという。

ネッシー

体長……大きい
体重……重い

いわずと知れたＵＭＡの元祖。あんまり有名なのでいまさら書くことがないのだが、初登場は西暦565年の「聖コロンバの生涯」という書物のなか。話はそれるが、ネス湖（Loch Ness）がイギリス最大の湖であることは、あまり知られていない。最大水深は230メートルだが、透明度は５メートル程なので怪獣が隠れるのにはうってつけの湖なのである。

ネタがないので、まゆつばの事件をひとつ書いておく。1952年のことだ。特別製のボートで水上速度記録に挑んでいたジョン・コップが、ネス湖で事故死した。このときカメラは水面に突き出した筒のようなものと、その後ろにできる奇妙な波をフィルムに記録し

わたしの近況

まじめにＵＭＡする学問のことをCRYPTOZOOLOGIE（未知動物学）といいます。興味のある人には早川文庫の「幻の動物たち　上／下」をお薦めします。これはとてもいい本ですよ。

ている。そして、ジョン・コップのボートは時速330キロでこの波に乗り上げた瞬間、ばらばらに分解したのだ。英国海軍が極秘でネス湖に潜水艦を配備したとは思えないので、この筒と波の正体を巡ってネッシーマニアが大騒ぎ。これはネッシーではないかと言われたが、UMAらしく結局不明のままうやむやとなった。もしネッシーだったらUMAにも過失致死罪が用いられるのだろうか。あっ、28年前の事件だからきっともう時効になっているな。

まったく関係ないが、諸星大二郎氏のマンガ「コッシー」には、ネスカフェに棲むミニ恐竜ネッシーが登場する。さらに関係ないが、安永航一郎氏の「県立地球防衛軍」に出てくる怪人“まっする日本”は、初めコーヒーを飲んで強くなるという設定だったが、コーヒーの名前が下品なのでやめたそうな。マスカフェ……。

メッシー

体高……170cm前後
体重……60kg前後

アッシーのメスでメッシーなのではない。アッシーもメッシーもいまのところオスしか知られていない。

メッシーはアッシーと同じ様に人間のメスを宿主とする寄生生物だが、アッシーとのちがいは持っているGOLDの差である。はっきりいってメッシーはアッシーより貧乏だ。アッシーになるためには、最低でも国産高級車(スープラとかロードスターとかZね)、できれば外車(ルノーはだめみたい)をもっていなければならないが、メッシーはお金がないのでそんな車は買えない。そこで宿主にひたすら飯を食べていただくという形で御奉公するわけだ。メッシーの目的もアッシーと同じで一発やることだが、その確率は地球上で頭に隕石が当たるよりも低いという。つまり限りなくゼロに近い。

そこまで低い確率なら、いっそのこと宿主の食い物に薬でもまぜて、どうにかいたそうとかしないのであろうかという疑問も浮かぶが、メッシーは悪知恵を思いつくほど知能が高くないし、実行に移す度胸もない。

アッシーと同じく人畜無害の生き物だが、やっぱり目障りだから処分しようという動きがある。

ワッシー

身長……180cm
体重……82kg

那洲雪絵さんのマンガ「紅茶の騎士」に登場するUMA。高校にやってきた美人の教生に一目惚れしてしまい、告白した揚げ句にやっぱり失恋してしまうという怪物。一年生でラグビー部のレギュラーだというから恐ろしい。もっと恐ろしいのはこの作品が予定のページ数を割ってしまったことだが、それはUMAのせいではない。

同じ様なプロットをさまざまなマンガ家が作品にしているところを見ると、ワッシーは学校という特殊な環境下にほぼ普遍的に潜在するUMAであると考えられる。体育会系クラブの超硬派男子生徒が、お姫様(美人の教生)の登場によって騎士になり、そして失恋してもとの男の子に戻る。

存在ではなく潜在と書いたのは、ワッシーはお姫様との出会いがなければ、ただの体育会バカで終わってしまうからだ。また、男の子でなくなった後(微妙な言い回しだが、コンプの読者にならわかってもらえるだろう)にお姫様に出会っても、そいつはワッシーにならない。したがって、もし読者がワッシーを目撃できたとしたら、それは大変に貴重な体験と言えるだろう。そのときは、ワッシー観察日記をつけることをお薦めする。10年後にワッシーに見せてあげると、きっと喜んでパンチのひとつもプレゼントしてくれるだろう。

応用UMA辞典　平成2年版
定価はカバーに印刷してあります
平成2年10月8日発行
編集　妄想自然科学研究所
発行所　角川メディアオフィス
製本・印刷　GALIVAN 印刷

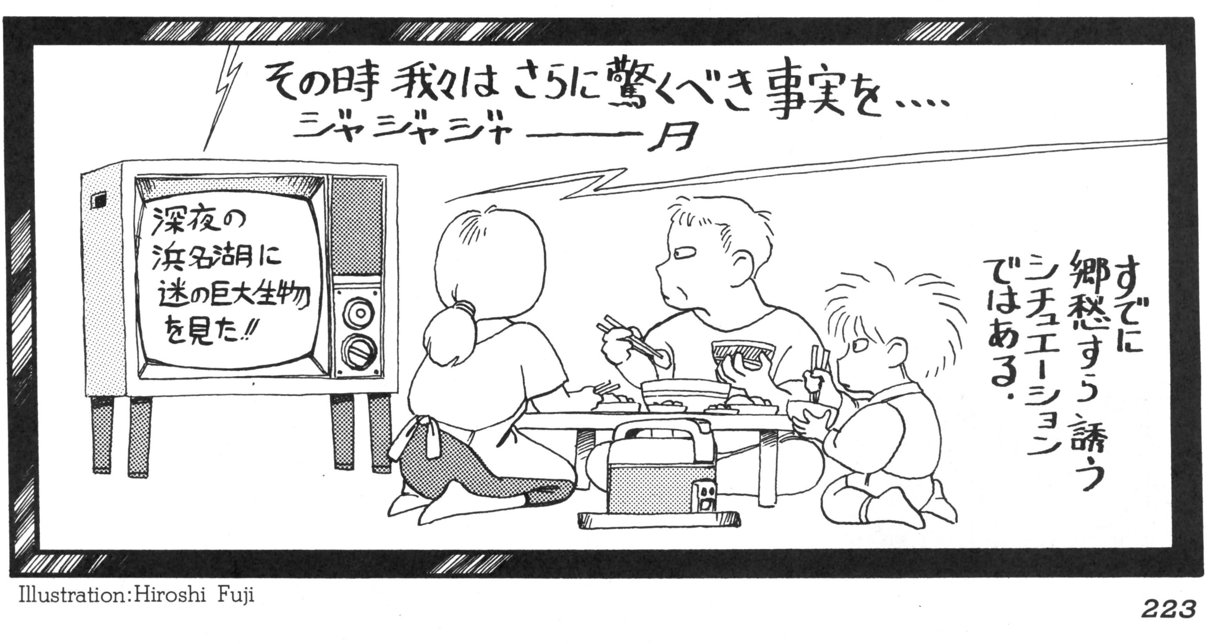


Illustration:Hiroshi Fuji

●文 先江　進（さきえすすむ／不思議ライター）

先江進の不思議エッセイ
トリック・トリップ
ACT・31 スーパーファミコン

わたしの近況

初心会のソフト展示会に行った。17種のスーパーファミコンソフトを見て、これからはスーパーファミコンの時代だと納得した。しかしそれらのなかには不安を抱かせるものもあった。

というわけで、今回はスーパーファミコンについて先江進の独断と偏見エッセイでまとめてみよう。マジックファンの方、ごめんなさい。

CD VS　レコードのように

ＣＤの音に慣れた耳が、レコードの音を聴いたとしよう。レコードを聴いていたころには気にもしなかったような雑音が、かなりの音量で聴こえてきて、とても鑑賞にたえられるものではない。というようなことが、人間の視覚にも起こる。最近ＰＣエンジンの『桃太郎伝説ターボ』を遊んだが、私がプレイしているとたいてい娘が見物して応援してくれた。このゲームが終了したあと、ファミコンの『忍者らホイ』を始めたところ、わが娘のいわく、「わあ、ファミコンてきたない！」。そのとおりなのだ。一度良質なものに慣れた人間の感覚というものは、低いレベルのものを受けつけなくなる習性を持っているのだ。

初心会においてもそれと同じ現象が起こった。初めの１時間ほどスーパーファミコンの画面を見続けたあと、ファミコンのほうへ移ったとたん、絵の拙劣さや、テレビ画像そのものの汚さが、どのファミコンソフトの画面からも私を襲ってきたのだった。

市場はどうなるか

任天堂の山内社長は、「一定間隔で多くの人がおもしろいと認めるような優れたソフトが出てくるならば、来春以降の市場は、スーパーファミコン一色になるでしょう」というように述べられていたが、この言葉の背景には、スーパーファミコンに対する任天堂の絶大なる自信を見たような気がした。おそらく山内社長は控え目な表現をされたと思う。私は、今回の展示会でファミコンとスーパーファミコンソフトのクオリティのちがいを目の当たりに見ただけでも、スーパーファミコン発売のあかつきには、ユーザーの注目と欲求はスーパーファミコンに集中する、と予測できると思う。これは私の予言として受けとってもらってもいい。

スーパーファミコンは、ＰＣエンジンやメガドライブを停滞させ、ファミコンの存在意味すら消滅させるだろう。

それほどに、展示ソフトのなかには、スーパーファミコンのハードのポテンシャルを見せつけたものが多かった。

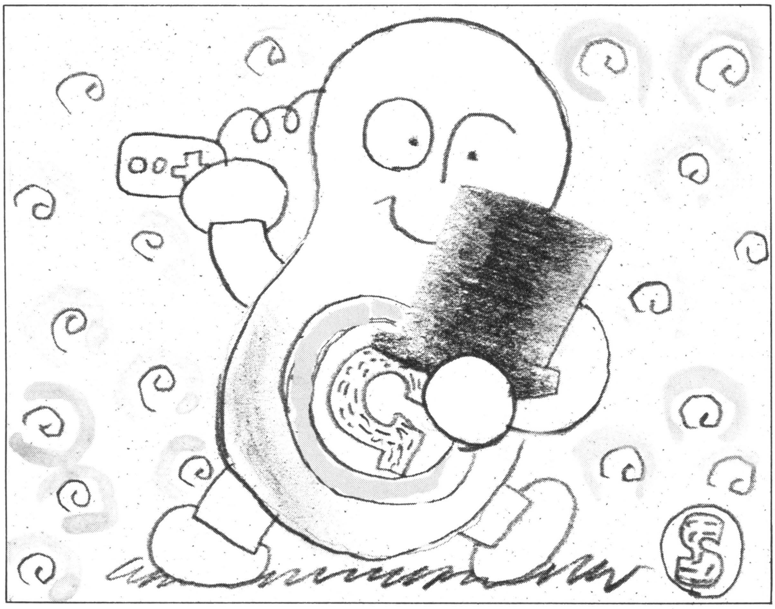
スーパーなソフトが出現！

今回展示されたスーパーファミコンソフトに共通に表れている点は、たいていのソフトが多重スクロールを採用している点だ。グラフィック画面が４プレーンあるので、少なくとも３重スクロールまではソフトで苦労しなくても実現できる。『スーパーマリオワールド』では、いちばん後ろの１面を背景とし、前から２面に物体を置き、キャラクターを動かすプレーンを１面と３面で切り替えることによって、物体の前を通らせたり後ろを通らせたりしているようだ。これを１プレーンだけのグラフィック画面で処理するとなると大変な作業になってしまう。

『パイロットウィングス』では、回転、縮小、拡大などの機能がふんだんに使われていて、空を飛んでいる感じがみごとに表現されている。これだけ精度の高い３Ｄ描写をされると、本当に空を飛んでいるような感じが味わえるから不思議なものだ。

エニックスの『アクトレイザー』は、『獣王記』タイプの横方向多重スクロール通過型バトルものであるが、左右へのスクロールのみならず、キャラクターが上下方向に動いたときに上下方向のスクロールが起こったのには、思わずうならされた。バトルのリアリティもものすごいが、背景のリアリティがそれ以上にものすごいのだ。もしもこのゲームが、単純な通過型バトルではなくて、ロープレ的な要素がかなり仕掛けられていたとしたら、これはいままでこのようなアクションゲームをやらなかったユーザーの興味をもひくかもしれない。そこにある美しい世界のなかに入ってゆくだけでもよい、と思わせるほどのビューティフルワール

Illustration : Skip Tomioka



ドが創造されているのだ。映像クオリティでは展示ソフトのなかでベスト。

私の心配

私が一時期アミーガコンピュータに熱中していたことは、このエッセイにも書いたことがある。ハードを買ってからの４カ月間に40本ぐらいのアミーガ用ソフトを買った。『ドラッケン』よりも先に発売された、３Ｄ描写による立体空間を歩きまわるＲＰＧの『デスブリンガー』、マウスを動かしっぱなしでアクションした『ダンジョンマスター』、妻がアニメーションビデオとまちがえた『ドラゴンズレアー』、超デカキャラのチャンバラ横スクロールアクション『スウォード・オブ・ソダン』などなど、どれもグラフィック画面が美しく、すばらしいと感動したために買いこんでしまったソフトたち。しかし、私のアミーガ熱は４カ月で冷めてしまった。40本のうち１本たりともゲームクリアしたものはなかった。ゲームとしてのおもしろさに欠けているものばかりだったのだ（例外は『ダンジョンマスター』、おもしろかったが途中でつかえてギブアップ）。

たしかに見た目には美しく、キャラクターの動きもリアルであり、そのビジュアルな表現において、アミーガは映像的なコンピュータエンターテインメントとしての未来を予言しているようでもあった。しかしながら、自分がソフトに30万円もつぎこんで得た教訓は、見た目にすばらしいものが、プレイしてすばらしいとは限らない、ということであった。

私はスーパーファミコンの『ウルトラマン』を見たときに感動した。非常にリアルな格闘描写を見て、例によってさっそく買って自分でもプレイしてみたいと思った。しかし冷静になって、このゲームをいつまで遊ぶだろうかと考えたとき、たぶんモンスターを３匹か４匹までやっつけたところで投げだすだろう、と結論した。たぶんこのソフトは見た目におもしろそうなのでよく売れてしまうだろう。だが、もっとも短期間に飽きられるのがこのソフトだとも思う。前述の『アクトレイザー』ですら、プレイしたときにおもしろいものであるかどうかは、不明である。『パイロットウィング』もそうだけれど、今回展示されたソフトはたいていのものが、スーパーファミコンならではのすごさ、機能の新しさを見せつけるために腕をふるった感がある。スーパーファミコンの発売当初は、そのようなソフトの存在がハードを売るために必要なことも十分理解できる。だがしかし、発売されるソフトがそのようなものばかりだとしたら……。「スーパーファミコンよりファミコンのがおもしろかった」というような声がささやかれないことをただただ祈る。

私の期待

オーディオがレコードからＣＤに切り替わりつつある数年において、ＣＤの音のすごさを見せつけるようなソフトが多く登場した。シンセで創造した宇宙空間の音、海や鳥の音を集録したもの、うるさく刺激的な音をつめこんだ音楽など。そのへんが映像のすごさを見せつけるようなソフトの多いスーパーファミコンと重複して見えてくる。ＣＤが普及してしまったいまでは、ソフトの中身はけっきょくレコードの時代とあまり変らなくなった。いままでの音楽をいままでより良い音で聴ければ、それだけでＣＤはすばらしいのだ。『スーパーマリオワールド』に見られるように、ゲームそのものは新しくなくてもよい。むしろファミコン時代にヒットしたソフトを、スーパーファミコン化する、というのも、スーパーファミコンのすごさを見せつける方法のひとつではないだろうか。すでにおもしろいとわかっている『ゼルダ』や『ドラクエ』や『メトロイド』などが、スーパーな空間のなかでプレイできると想像しただけで、私はエキサイトしてしまう。

おそらく任天堂はそのような戦略の配分も考えているだろう。『ゼルダの伝説Ⅲ』が完成しているにもかかわらず、いまだに発売日を公表していない。たぶん『スーパーマリオワールド』で市場をどこまで引っぱれるかを確認した上で、『ゼルダ』をぶつけるのだと思う。そうであれば、来年の早い時期に『ドラクエⅤ』がスーパーファミコンで開発中であることが発表されることになるという予測も可能である。

以上、私の偏見と独断の予測を書かせていただいたが、ソフトメーカーの皆様には、ぜひ自社の目先の利益だけで考えることなく、スーパーファミコンが多くの大衆に愛されるように、楽しく感動的なソフトを制作していただくよう、切望している。

㈱ポニーキャニオン サイトロンレーベル 大野善寛

私もゲームで考えた

ACT・31
ゲームミュージックの現在・過去・未来

G.M.──この２文字の略語で連想されるのは、一昔前までは某アメリカ自動車メーカーだったが、いまではゲームミュージックと訳す人のほうが多いかも知れない。

それだけ、ゲームミュージックというジャンルがコンピュータ業界、音楽業界から百貨店のレコードコーナーにいたるまで、いまや無視できない存在になってきている。

かくいう私もかなり早くからこのジャンルの仕事にたずさわってきたが、最初のころはかなり悲惨だった。作品にしたのはいいけど、レコード店では鳥の声や汽車の音と一緒に置いてあって、熱心なファンにはどこにも置いてないと怒られるし、アンケートには編集がなっていない、１ループしか入っていないなどなど……お叱りの言葉。とにかくなんて難しいジャンルなんだろうと毎日考えこんでいた。

それがいまではなんらかの形でＣＤなどをリリースしているレコードメーカーが十数社、月にヘタをすると10タイトル以上のゲームミュージックＣＤがどっとリリースされている。著名な音楽家が作曲や編曲を担当したり、ゲームメーカーの作曲チームがバンドとして活動し、イベントやライブを行うなど音楽としての幅も広がり、ＴＶ番組でゲームミュージックがテーマなどに使われても、もう驚くまでもないほどだ。大きなレコード店などでは、コンピュータゲームのコーナーを設け、ゲームメーカー別に分けて置いてあるところまである。

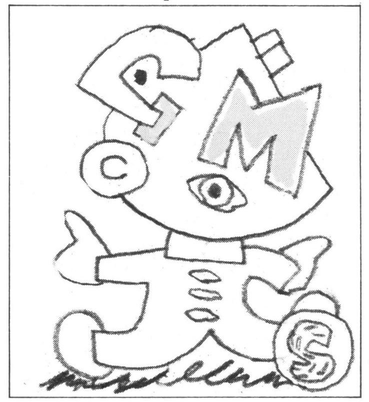
まさにゲームミュージック最盛期である。しかし本来、マニアックアイテムであるべきゲームミュージックがメジャー化し、供給過多になっていくことを手放しでは喜べない。

一時ファミコンが登場して、ゴールドラッシュにも似た狂乱状態を経て、現在の商品クオリティーを維持しているメーカーだけが生き残った例と同様な過程を今後、ゲームミュージックもたどるであろうけれど、われわれサイトロンレーベルは生き残るほうに立っていたい。

そのために私はいつも、「ゲームマインドとミュージックスピリッツ、そのバランス感覚」などとわけのわからない言葉を心のなかで唱えているのだが……。

いま、サイトロンがとくに力を注いでいるのが、ゲームミュージックバンドの確立とその地位の向上だ。もともとゲームミュージックは、ゲームの筐体もしくはＴＶのモニターから流れてくるわけで、ゲームを盛り上げるための裏方的存在であり、そこにはキャラクターやアーティストは存在していない。ゲームミュージックのファンにとってその大好きな曲のコンポーザーこそ、彼らにとってのスターであるべきだと考え、われわれはメーカーのサウンドチームにスポットを当てた。またオリジナル曲に加えて、作曲者自身が

Illustration : Skip Tomioka



アレンジしたものをＣＤのなかに含め、チーム名あるいはバンド名をつけることによりキャラクター性を持たせた。そして彼らがイベント、ライブなどでパフォーマンス性をアッピールするようになり、たとえばゲームのヒットに左右されない、曲のヒットの可能性が生まれてきた。

地位の向上というのは、彼らが大きな可能性を持ったアーティストであるという認識を各界に知らしめることで、それはゲームメーカー自体にイメージ戦略のためにはサウンドチームが大きな武器になるという意識を持ってもらうことにつながる。

これらの大きなステップになったのが先日、角川メディア・オフィスさんと合同で開催した「ゲームミュージックフィスティバル'90」だ。

セガ社のS.S.T.BANDとタイトー社のZUNTATAが激突したジョイントライブだったが、それぞれのファンがそれぞれの思いで詰めかけ、両バンドも自分たちの音とスタイルで最高のパフォーマンスを披露した。

この日ほど、ゲームミュージックというジャンルの大きな可能性を確信した日はなかった。

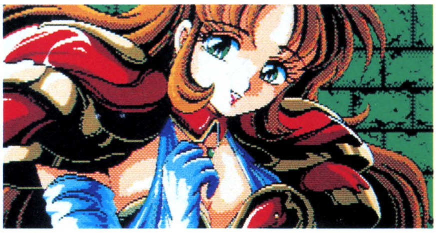
ゲームミュージックこそ停滞する音楽界の救世主だ！

わたしの近況

X68Kユーザーの私は、『ダンジョンマスター』も終わってしまって、いまは『ダンジョン２』と『遙かなるオーガスタ』の発売を指折り数えている毎日です。

福袋

今月のイチオシギャル



キサナ

Hソフト編



独占！最新情報!!

ドラゴンナイトII

キサナ

H・HOW TO WIN

Dream Program System SG

H・C編



世界H極楽教機関紙

そよかぜ

VIDEO編

真実のAV・愛の劇場

ここをハサミで切ってネ▶

福袋独占情報

ドラゴンナイトⅡ

エ・ル・フ☎03-5386-9022／PC9801VM・UV以降、8801SR以降／7800円（税別）11月発売予定

お待たせしやしたっ、あの超ヒット作『ドラゴンナイト』の第2弾が登場するぞ！　前作をしのぐ美少女たちに期待大だあ！

呪われた魔女の塔から美少女たちを救い出せ！

Hゲーム大好きのキミたちが、いまかいまかとカメの首を長～くして待ってた『ドラゴンナイトⅡ』。いよいよ登場らしいってんで、さっそく福袋が、先取り情報を発表しちゃうよん。諸君、右手の準備はいいかぁ？

さて今回の舞台は、フェニックスと呼ばれる小さな町。ここは昔、魔女の一族とドラゴンナイトの一族が、壮絶な戦いを繰り広げた伝説の町なのだ。いまでは魔女もドラゴンナイトも姿を消し、人間だけが住んでいる。ただ町の北に建てられた魔女の塔だけが、過ぎた日の戦いを語っているかのようだ。ところがある日、この町に、魔女一族の血を引くメサーニャという女がやってきた。彼女は魔女の塔にたてこもり、町の少女たちをモンスターに変えて、塔に閉じこめてしまったのである。こりゃ大変！

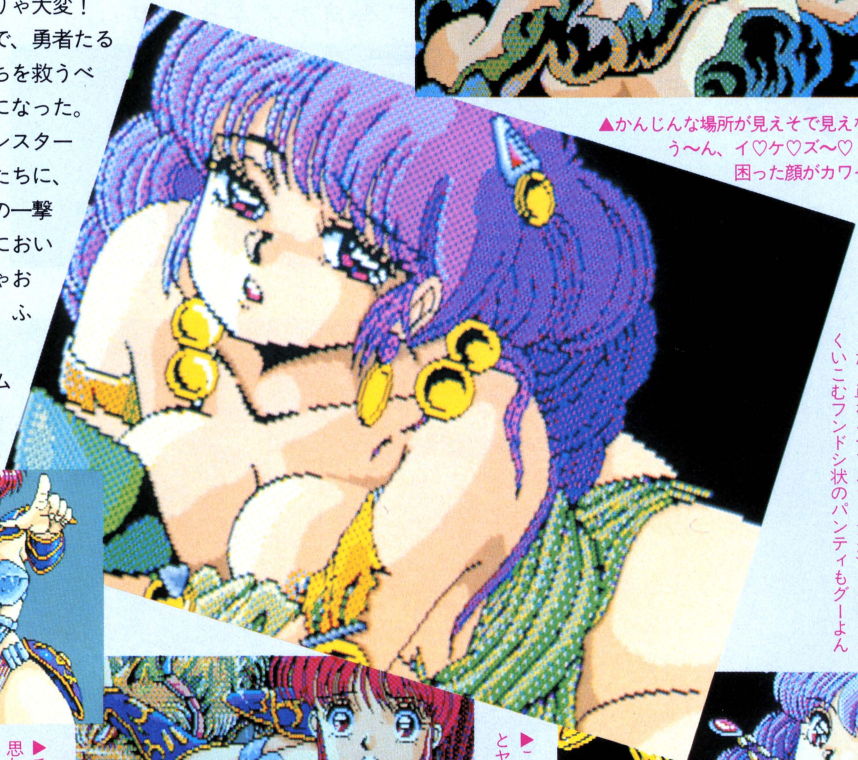
そーゆーワケで、勇者たるキミは、彼女たちを救うべく出発するハメになった。魔女の呪いでモンスターとなった美少女たちに、キミの愛と下心の一撃を加え、ついでにおいしくいただいちゃおーではないかっ。ふっふっふ、腕が、いやカメがムズムズするぜ！　さあ出発だあっ！



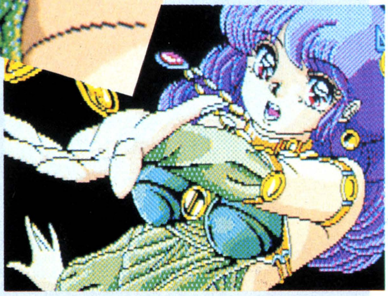
◀こちら、酒場の女のコ。グラフィックの感じが前作と少し変わったみたいだけど、もちろ美形度、セクシー度は満点でっせえ。ああ、早く彼女で一本ヌキたいよ〜ん！



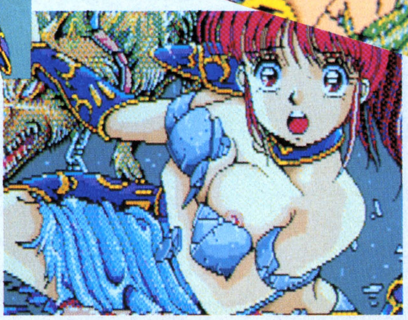
▲かんじんな場所が見えそで見えない。う〜ん、イ♡ケ♡ズ〜♡　でも困った顔がカワイイ！



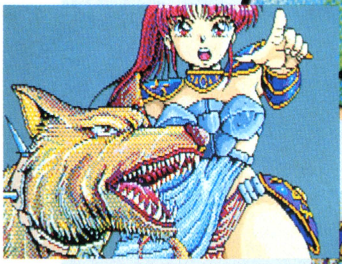
◀おー、色気たっぷりの流し目（ブスがやったら単なるヤブニラミだが）。オシリにくいこむフンドシ状のパンティもグーよん



▶こらこらっ、オイタをするとヤッちゃうぞ、おめーわっ



▶チラリと見えるオッパイに、思わずヒクヒク、ぼくのカメ。ねーちゃん、一発抜いてんか



▲レレレのレ、ワンちゃん連れてお散歩ですか？　やけに凶暴そーなワンちゃんだが、飼い主のほうはカワイイぞっ

バナナメイツ

ボクのイトコの住んでる土佐の高知では、「おまえ、このまえ、見たぞ」というのを「おまんこのあいだ見たぞ」というのだそうだ。こいつはスゴイ！　和歌山県　KARAKURI　HOUSE

キサナ

フェアリーテール☎03-200-9834／PC9801VM以降、8801SR以降、MSX2／6800円(税別)

左ページがエ・ル・フなら右は当然フェアリーテール。てなワケで、美少女RPGファンのドギモを抜く新作、堂々の登場だ！

さらわれた美少女たちになにが起こったか!?

美少女たちが悪者にさらわれる、というシナリオは、まさにHゲームの王道である。でも、モンスターたちって、さらってきた美少女たちをどんな目にあわせてんだろう。ヤツらのことだ、あんなコトやこんなコト、その他いろいろ恥ずかし〜いコトをさせてるにちがいない。想像しただけでパンツの中が熱くなっちゃうよーな、超いやらしいコト……そう、われわれは、そのシーン見たさにHゲームをプレイするのである！　そこで、全国のスケベ野郎の期待にこたえてくれたのが、この『キサナ』。モンスターに恥ずかしいコトされてる少女たちを見るため、じゃなくて救うため、いまこそ、このゲームに挑むのだっ！　おいおい、そこのオマエ。ゲーム立ちあげる前から、カメ立ちあげてんじゃねーよ。困ったヤツだぜ、もー。



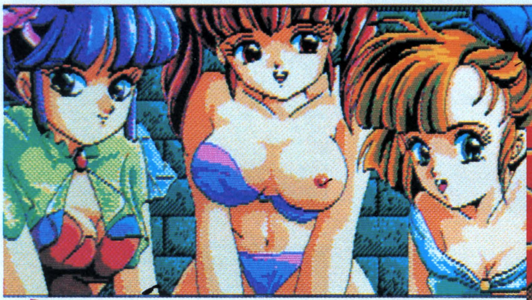
◀こんなキュートなモンスターも登場しちゃう、おちゃめなRPG。こーゆーのとマジメに戦ってる勇者って、なんか笑っちゃうよな



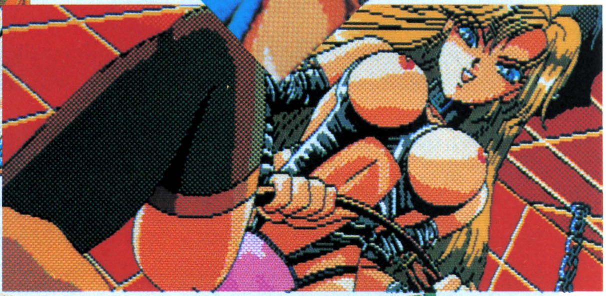
▶猫ちゃんモンスター。女のコにウケそうだ



◀おい、女。助ける前にワキの下ナメさせろ



◀うひょ、なんてステキなオッパイたち♡



▶ああ、おねーサマ。この角度から見あげる股間が、まぶしゅうございマス。ゴックン



▲こんなカワイイ少女に、モンスターはなにをしたのか……決まってんだろ、アレだよ、アレ。もしもしカメよ、カメさんよ、だ



◀おっ、まさにヤラれる寸前！　勇者よ、パンツふくらませてる場合じゃないぞ！

バナナメイツ　つい最近、ボクがレンタルでAVビデオを借りようとしたときのこと。レジで「オヤジにたのまれて……」などといってたら、いつのまにかボクのうしろにオヤジが立っていたという、ものすごく恐い体験をしてしまいました。
東京都　ボンボン

H・HOW TO WIN



Dream Program System SG

アリスソフト☎07442-4-7855／PC9801VM以降、8801VAシリーズ、X68000／6800円(税別)

どのシナリオも演じるキャラをふたりの中から選べるので、実質的にはシナリオが6本ある感じなのだ。さっそく各シナリオのチェックポイントを紹介していこう！

家庭教師はステキなお仕事

先生

女の子がヒジをついているシーンでは「ずいぶんお母さんに……」を選ぼう。あとは「何があったの？」等のやさしい言葉をかけてあげること。キスした後は「動転してそのまま帰る」を選ぶのがポイントだ。


◀泣きたいだけ泣かせてあげるのがポイント


▶とにかくやさしく接してあげるといい


◀ラストでは、2種類の体位が選べるぞ

生徒

ヒジをついているシーンでは「対策を考える」ことを合計3回選ぶことになる（英単語は順に「in」「into」が正解）。そして「胸が痛い」と、「病弱なふりをする」のだ。シャツを着ているシーンは「だだをこねる」こと。そしてすかさず「ブラをはずして」でＯＫだよ！


◀仮病を使って先生を誘うようにしよう

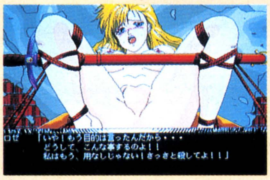
Fahnen Fliegen

お偉い軍人

まずは捕虜の名前を自力で思い出すよう努力しよう。そのあとで本人に聞いてみるのだ（その時、どちらも数回続けて行うこと！）。拷問をするときは、基本的にあまり痛そうでないのを選ぼう。


◀このシーンのキーワードは「指で辱める」


▶条件つきで、いじめるのをやめよう


◀サーベルを使うところのとおり。まさに絶景

新人軍人

上官をだまして部屋から追い出し、女の子と和姦をするというシナリオ。でも最初のうちは「黙ってみている」ことと「悪だくみを考える」ことしかできない。「女の子を励ます」を2回選び、続けて「上官を殺す」（実際には殺せないが）を2回選ぶのがポイント。


◀上官を追い出しちゃえば、こっちのもの

信長の淫謀

信長

基本的に何をやってもＯＫ。「風呂」「光秀を殴る」を3度繰り返し「光秀の眉を抜く」「たたみがえし」と選ぶと女忍者が見つかるし、「かくれんぼ」「押入の中」「隣の部屋」とすると種子島が見つかるぞ。


◀とってもカワイイ女忍者を発見したところ


▶種子島を入手すると、こんなＣＧも見れるぞ


◀女忍者とのＨシーン。これも隠しＣＧなのだ

お姫様

蘭丸が、裸で大事なところをかくしているシーンで「やめる」を選ばない限り、ゲームオーバーにはならない。だから、やりたいだけ蘭丸をもてあそんじゃおう♡　あとで蘭丸から逆襲されるけれど、お姫様を裸にしてくれるから、素直に(!?)逆襲を受けてあげよう。


◀これが蘭丸とお姫様のレズシーンなのだ

バナナメイツ

ヒマだったので、友人にＨビデオを借りました。ところが家に帰って見てみると、テープに入ってたのはサルの交尾シーン！　それでも私は、サルを見ながらオナニーしてしまいました。　青森県　三角地帯

世界
H極楽教

そよかぜ

編集／世界H極楽教出版局

今月は大長編を紹介！！

HCは短編が主流。そのなかでは珍しい長編を、今月は紹介しましょう。聖典は、万人の悩みを救う希望の灯ともいうべき一冊!!

今月はＨＣには珍しい、長編を紹介しましょう。信者の皆さんにはおなじみ、戯遊群の『恋のウルトラヘブン』(①〜③巻）です。戯遊群には他にも『映研の越中君』なんてのもありましたね。

お話は複雑なようでかんたん。失業中の30男と女子高生ともみ（処女）との恋物語です。そこに30男の婚約者や、ともみの淫乱な友達がからんで、物語は進んでいきます。で、登場する女の子は、みんなその30男とトコトンやるのに、ともみは処女のまま、というのがミソ。いつもやりそうでやらないのです。なんとももどかしい限りですが、そのぶん、他の女の子はメチャメチャに乱れてくれます。長編なので登場人物に感情移入でき、ＳＥＸシーンが盛り上がるのが、いいところです。

今月の聖典は谷間夢路・画の『まんがなるほど・ザ・セックス』。性についての98の悩みをＱ＆Ａ形式で解決してくれる一冊です。そのバリエーションは千差万別。女性器の色についてから慰謝料についてまで。老若男女、悩める人々への、福音の書です。

今月の聖典



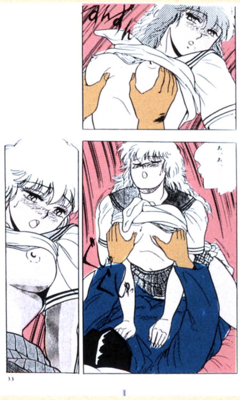


▲谷間夢路『まんがなるほど・ザ・セックス』(監修／鈴木健郎、アドバイザー／今戸悠) 辰巳出版 800円(税込)





▲戯遊群『恋のウルトラヘブン①〜③』(原作／小滝橋斜子 週刊宝石連載) 光文社 800円（税込） ※以下続刊





投稿コーナー 白バラ通信

権力から抑圧され続ける民のため、40余年ぶりにその名をよみがえらせた「白バラ通信」。信者の皆さん、いつかＨＣが太陽の下に出て、真の繁栄を享受する日のため、戦いましょう。

さて、今月は左の2点です。導師ハマ田が劣情で眼を黄色にしながら選びました。なお、ハマ田の正体が編集部のダレであるかは、機密事項であります。





▲ＰＮ・かずの作品。背景が、ややさみしいが、緑のクツ下がよろしい

◀ＰＮ・ＴＨＵＮＤＥＲ－ＹＯＵ の作品。線が野卑なのがよい。口もスケベ

バナナメイツ 友人のＭ・Ｋは、あるゲームセンターの便所からとなりの家の風呂がのぞけることを発見した。そして２週間ノゾキを続けた結果、その家には老夫婦がひっそりと暮らしていることを知ったのだった……。　千葉県　ゴンゴロリン

純情カメハメハメハメ大王

今月の大王様

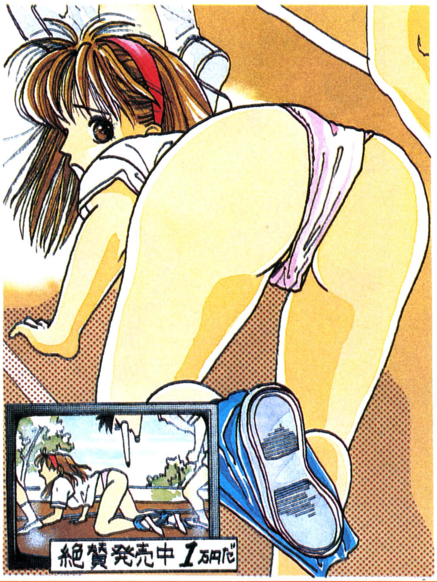
●富山県★Wild



中学校に通ってたころの話です。秋の運動会の入場行進中、前を歩いてた美少女Mのブルマがいきなり落ち、こともあろうにそのブルマに足をひっかけて、ボクの目の前で力いっぱいコケてくれたのです。とーぜん下半身はモロ出し。小さなパンティがアソコにくいこんで、かわいいオシリが丸見えだ！ そして、いつも想像してたMの、アノ部分も…。

ところが、その瞬間を、なんとビデオに撮ってたヤツがいたのです！ そのダビングテープは、1本2千円で飛ぶように売れ、学校じゅうのスケベ男が申し込みに殺到しました。いまではテープの在庫がなくなり、1本1万円とも2万円とも聞いております。でも、目の前で目撃したボクにまさる果報者は、校内広しといえどいないのだ。ムハハハ。

(編) なんて運のいいヤツだ！ ハマダなんか、この年になっても、美少女の下半身に縁のない生活送ってんだぞ！



イラスト／高梨冬子

真実のAV 愛の劇場

微熱シンドローム

うへへへ——い、毎度おなじみ単なるオナニー小憎の今井一郎です。キミたちの学校に、もし美人でおいしそーな校医さんがいたらどうする？ しかもそのお姉ちゃんが異様なまでに親切で、ちょっと熱っぽいというだけなのにわざわざズボンおろして下半身の熱まで調べてくれたりして……。

しかし仙葉由季ちゃんの女医さんは、そんな生やさしいことでは許してくれない気の強さを持っている。気分が悪いといってやってきた男子生徒を、裸になって全身愛撫。フェラチオはもちろん、ツンと立った乳首を押しつけてマッサージ、しまいにはバックであえぎながらグリングリン腰を揺すって生徒をたっぷりとイカせてしまうとゆーありさまだ!! アレをくわえながら、上目づかいにチラッと男の顔をのぞきこむ由季ちゃんの表情は、数多いビデオのなかでも1、2を争ういやらしさ。

でも、たしかにこの校医さんのおかげで受験ストレスはなくなるだろうけど、みんな勉強が手につかなくてアホになるよな。

今月の愛



▶50分。テイファニーより、14523円(税込)







▲21歳の由季ちゃんは、身長160cm・B86 W56・H86の理想的プロポーション。

◀正常位で思わずのけぞったときの、バストのふるえが超スケベ!! 見てね♡

バナナメイツ

弟が『鎧伝サムライトルーパー』のエンディングテーマの節で「胸の谷間に〜カメをはさむとき〜」と歌ってるのを聞いて、思わず頭をなでてやったボク。だがその夜、それを夢にまで見て夢精してしまったボクはいったい……。

熊本県　とろとろ

最新H情報館 パラダイス通信

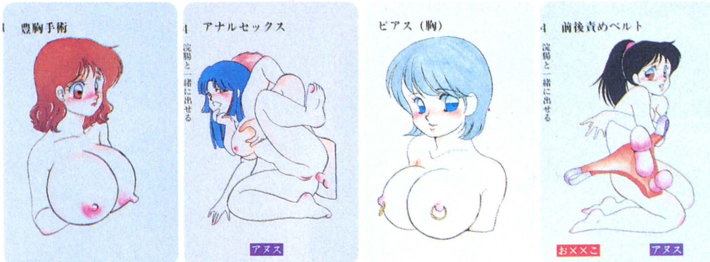
GAME

ビデオ、コミックに飽きたら、カードでHだっ!!

ヘタすりゃ傷害罪！ のアブないSMも、カードでなら恐くない。とはいえこのカードのつぎは、実演にステップアップしかない⁉

〝浜の真砂は尽きるとも、世にオナニーのタネは尽きまじ〟と、いうワケで、今月も、またまた出ましたパラダイス・グッズ。『天下布武かあどげえむ　シークレットゲーム』。これだ。基本的にはカードゲームなのであるが、カードに描かれているイラストはご覧のとおり。海野やよいによる、世にもHな代物だ。しかも変態モノ!!　縛り、ムチ、浣腸、アナルセックスと、多彩なイラストが、キミの心をときめかす。しかも、その責め方次第で勝負が決するのだから、ますますもって興奮だ。

さあ、カードを手にして、キミも愛の調教師になろうではないか!!



▶イラストは海野やよい。さすがに手なれたできなんである



▶『天下布武かあどげえむ　シークレットゲーム』（株）天下布武　2060円（税込）

OVA

亜美、60分デスマッチ！ イって、イカされる!!

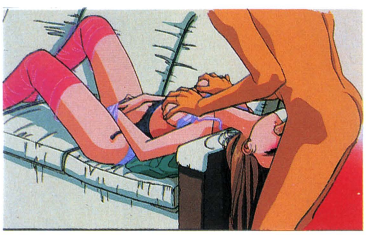
おなじみ亜美が、60分間キミのために（と、いうワケではないが）体を開いてくれる。Hアニメのエッセンスを凝縮っ!!

世界のアニメーション史上、最も好色かつ淫乱で、そのくせ純情なキャラ亜美。その亜美が60分間、乱れに乱れ、悶えに悶え、そして狂いに狂いまくるのが『くりいむレモン　クライマックス全集　亜美・それから　総集編』だ。『亜美・それから』全4部作から、あのシーンばかりを抜きだして再構成した一本である。初期のシリーズは、入っていないようだが、作画は『それから』の方がはるかに良いから、文句はあるまい。

それにしても男なしではいられない亜美を、清純派アイドルとして応援するファンの男どもの姿はアニメなのに哀れの一語。いやあ、物事には裏と表があるよねー。



▶初期シリーズよりも、作画、色彩設定、仕上げともに格段に向上。亜美もメジャーになったのねー



▲見よ！　このメチャクチャな体位。人間、羞恥心を捨てれば、できないことはない

▼60分　カラー　HiFiステレオ　創映新社　13905円（税込）



バナナメイツ

ボクの友人、悲しきヒーローＩは、ない勇気をむりやりムスコに集め、エロ本を買おうと本屋に行った。だがエロ本を持ってオドオドしてるところを万引きにまちがえられ、捕まってしまったのだった。　北海道　マクフライ

もぎたてフルーツ・ギャル

麻倉真樹ちゃん

大人の顔で会いにきて！ 蘭の中で待ってます……



麻倉真樹・プロフィール

昭和46年6月6日生まれ、蟹座B型の19歳。東京都出身。身長157cm、B85 W59 H86。趣味は音楽鑑賞＆編物という、超々マジメな性格の真樹ちゃんだ。実際問題すごーく無口で、しゃべり方もほとんどポツンポツンというかんじ。消え入りそうな声でうつむきがちに何か言われると、思わず何でもきいてあげたくなってしまいます。真樹ちゃん本人はもっとおしゃべりな口になりたいと言ってるけど、いいのにね、今のままで。

おもちゃにしたいっ！

真樹ちゃんが黒い下着姿のままで、恋人役の男にあれこれ身体じゅうをおもちゃにされてしまうという青筋ピンピンのビデオ。控え目なあえぎ声、ぎこちない悶え顔、そんでもってラストは真紀ちゃんの胸の上で……。エッチ指数は96!!



◀おもちゃになりたい（せいふく舎）税込1万410円50分

★プレゼント★

麻倉真樹ちゃんのカワユイ生写真を10名のみなさんにプレゼント!! あて先は〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビルコンプティーク編集部 福袋生写真プレゼント係まで。真樹ちゃんへの励ましのひとことも忘れずにね!!


SPIRITS
今月のスペシャル
パートI
熱狂ライブ
誌上で再現!!
ゲームミュージック
フェスティバル'90
パートII
ゲーセンでも
家庭でも遊べる!
NEO-GEO大作戦!!
THE WORLD
© 1990
Charlie

今月の SPECiAL パートI

8月25日。日本青年館が、ふたつのバンドに熱くなった。拍手喝采が

ゲームミューフェスティバ



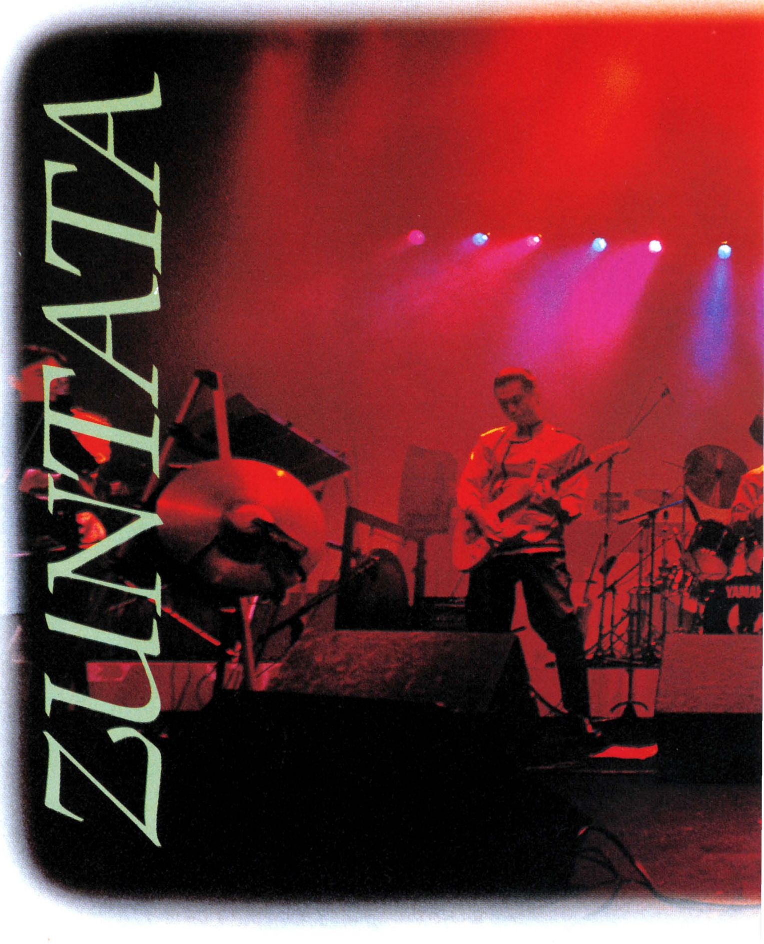
歴史のかなたから伝わる音のメッセージ

以前、ZUNTATA のリーダーの小倉さんが話していた「音楽の視覚化」——それがこの日、実現された。音楽がメッセージとして、ステージから発信された。

総勢13人の大所帯バンドが迎える、初めてのライブ。「盛り上がるだろうか？」という不安をよそに、スクリーンの向こうからメンバーが登場するや「ズンタ・ズンタ」のコールに会場が包まれ、1曲目「ORGA BREEZE」でイッキに歓声が上がる。

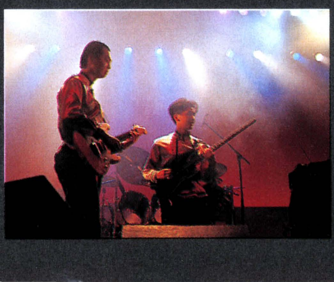
プログラムは、地球の誕生から文明の興亡をテーマとしており、曲間の演劇がそれを神秘的に演出していた。

最大の盛り上がりは、最後の「DADDY MULK」の三味線（もちろん生）！ アンケートでもダントツの人気だったのだ!!





MAR高木さんのギターだ！
客席の盛り上がりも最高だったぜ！





鳴りやまなかった――！　今回はその模様をドッカーンと特集だ!!

ジック ル'90



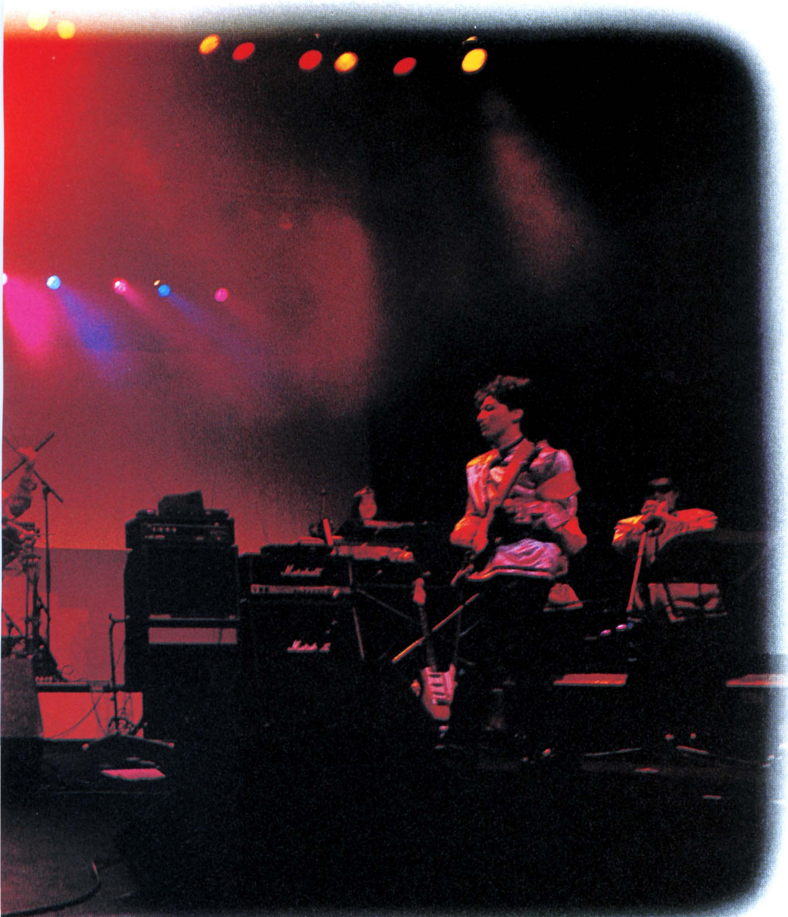
▶サウンドチェックは細部まで念入りに行われた



▼ドラムスのプレイもリハーサルから熱が入ってたぞ

コメント

「忘れ去られた危機感を伝えたい」このテーマに沿って、ステージ構想からアレンジ・衣装・演出まで、可能な限り自分たちの手でプロデュースした初ライブ。小さな革命を起こしたいという気持ちと、緊張感とが絡み合った不思議な感覚でした。僕らの想いを受けとめてくれたみんな、どうもありがとう！



ホールの外でも、ファンの熱気はこのとおり！



ホールの外では、協賛スポンサーの物販コーナーがズラリ。当日だけの特別サービスもいろいろあって、ファンの注目を集めていたのだ。ビデオやＣＤの販売予約も扱っていたんだよね。

また、ホール入口付近ではセガとタイトーの最新ゲームのフリープレイサービス。さらになんと、メガドラ版の開発中ソフト（当然まだその段階では発売されていない）がプレイできたりしたのだ！　ステージの時間外も興奮はさめなかったのであった。



▲S.S.T.BAND のメンバーもお気に入りの『ムーンウォーカー』もやり放題！



イケイケパワー全開！　だれにも止められないぜ



30分の休憩のあとは、S.S.T.BAND の登場。こちらも１曲目からパワー全開で、客席１階の前列はほとんど最初から最後まで立ちっぱなし。ライブの回数を重ねるごとに、ファンのノリが良くなってるのはサスガである。

今回は新メンバーのターボくん（ベース）が加わったんだけど、彼のノリがまたすごい。観客をグイグイ引っぱっていくパワーの持ち主だ。とくに「サンダーブレード」でのチョッパーベース、これがもう最高のプレイ！「もっと聴きたいかああっ！」と観客の熱狂ぶりをあおるシーンもあったのだ。

またこの曲では、サンダー氏のドラムソロもあって、そのパワーを見せつけてくれたのだった。

その他、最新アルバムに収録の曲と、おなじみのナンバーの新アレンジにファンは熱狂しっぱなし。ＭＣ（おしゃべり）のコーナーでも声援が飛びかっていたぞ。

アンコールが終わっても「もう１回」コールが。ウーン、最高に熱かったぜ！

コメント

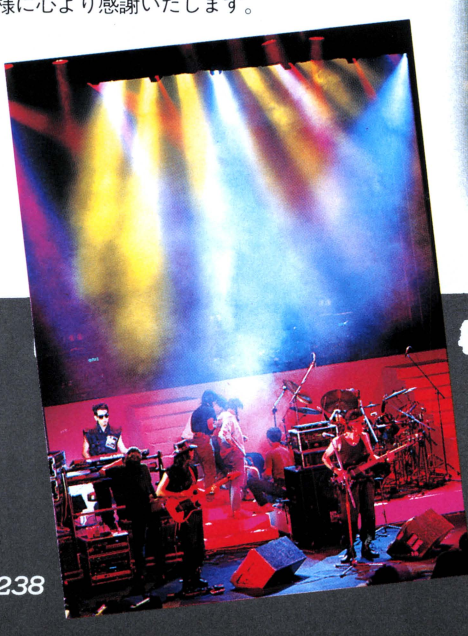


とにかく「大成功」だったと思います。足を負傷していたのに大暴れしてたギャラちゃん（GALAXY 氏）ベースソロで爪を割りながらもパワーを落とさなかったターボくん…と、本番でのハプニングがいつもより多かったけど「やった！」という充実感でいっぱい。

だけどこれに満足することなく、いろいろな反省点と一緒にこの次のライブのアイデアをたくさん練っていますので、期待していてください。

最後に多くのスタッフ、そしてファンの皆様に心より感謝いたします。



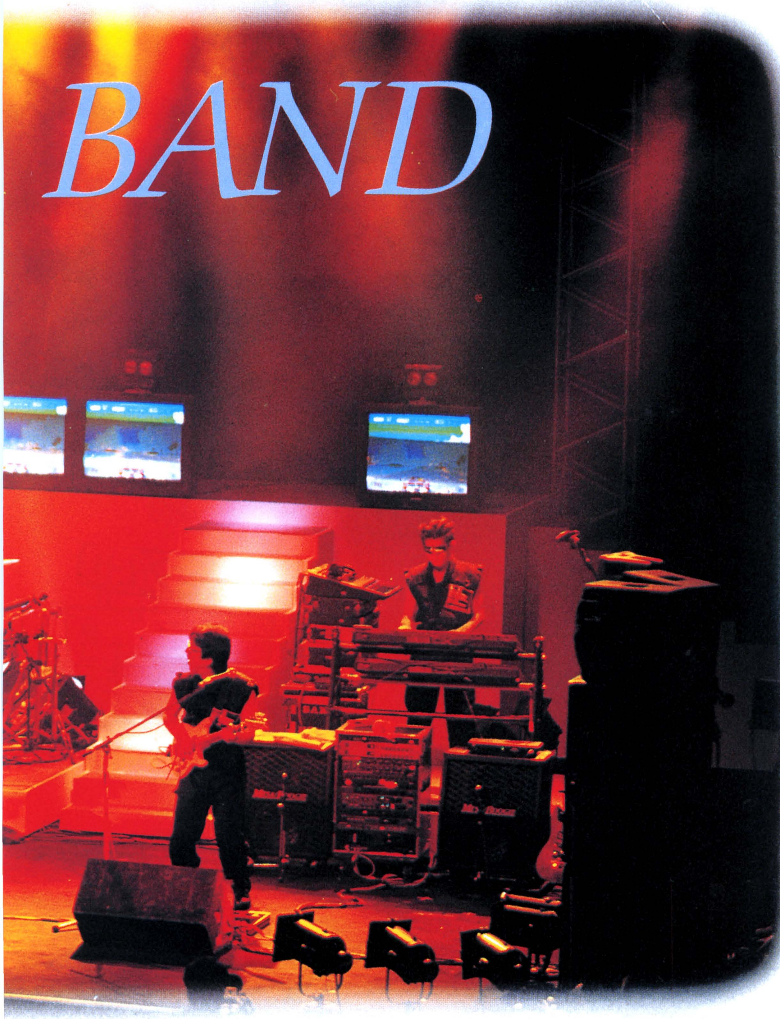








2大GMバンドの夢の競演を再現！



CD 2バンドのCDがそれぞれ発売されるぞ



▲予約特典としてライブのカラーポスターが付くぞ

さてなんと！　今回のライブがＣＤになって登場するぞ。しかも ZUNTATA と S.S.T.BAND のそれぞれが１枚ずつだ。これまでＧＭのライブＣＤというのは発売されてなかったので、これは衝撃的な事件だね！

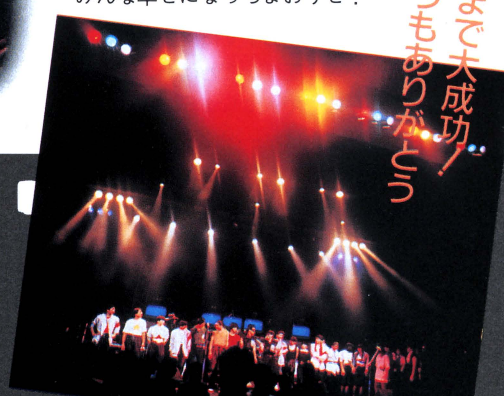
ともにアルバム未発表のアレンジが収録されており、ファンならばこれを見逃がす手はないだろう。ZUNTATA の三味線も、S.S.T.BANDのチョッパーベースもキミのモノ!? 『S.S.T.BAND LIVE』は10月31日、『ZUNTATA LIVE』は11月21日発売だ。楽しみに待っていてくれ！

VIDEO ライブの興奮が家庭でよみがえる！

そしてこちらはビデオの情報。「ゲームミュージック・フェスティバル'90」全編の模様をダイジェストで収録したビデオ、そして S.S.T.BAND のライブビデオの２本が、11月21日に発売される。当日行ったけどあの興奮が忘れられないキミ、行けなくて悔しい思いをしたあなた。これは保存版ですぜ！

なお、この２本のビデオは通信販売でも取り扱っているので、詳しくは今月の「スピリッツ・レーベル」のコーナーを見てね。さあ、みんな幸せになっちまおうぜ！

おかげさまで大成功！
みんなどうもありがとう



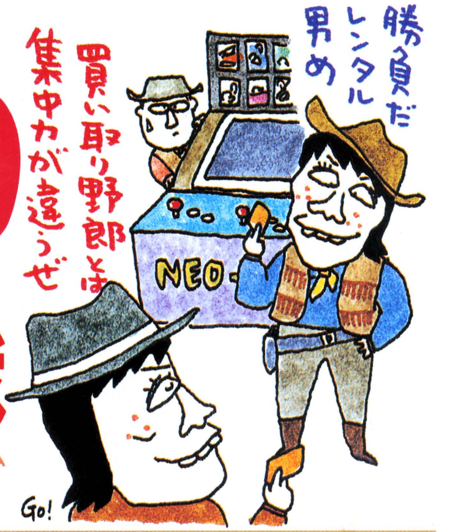




今月の SPECIAL パートII

NEO-GEO大作戦

特集の第2弾は、いまもっとも進んだゲームシステム「NEO・GEO」に迫るぞ！





◀今春の発表会で鮮烈にデビューした

ゲームセンターの続きは、家に帰ってじっくりプレイ！

今年の春に登場した、ＳＮＫの「ＮＥＯ・ＧＥＯ」システム。ゲームセンターとまったく同じソフトが家庭でもプレイできるということで、発売当初から話題を呼んでいる。

ズーム＆回転機能・通信機能はもちろん、サウンド面でも充実。とくに『ニンジャ・コンバット』以来、このシステム独特のサウンド機能『スフェロ・シンフォニー』採用により、臨場感もアップしている。

こんなすごいシステムを見逃す手が、どこにある!?

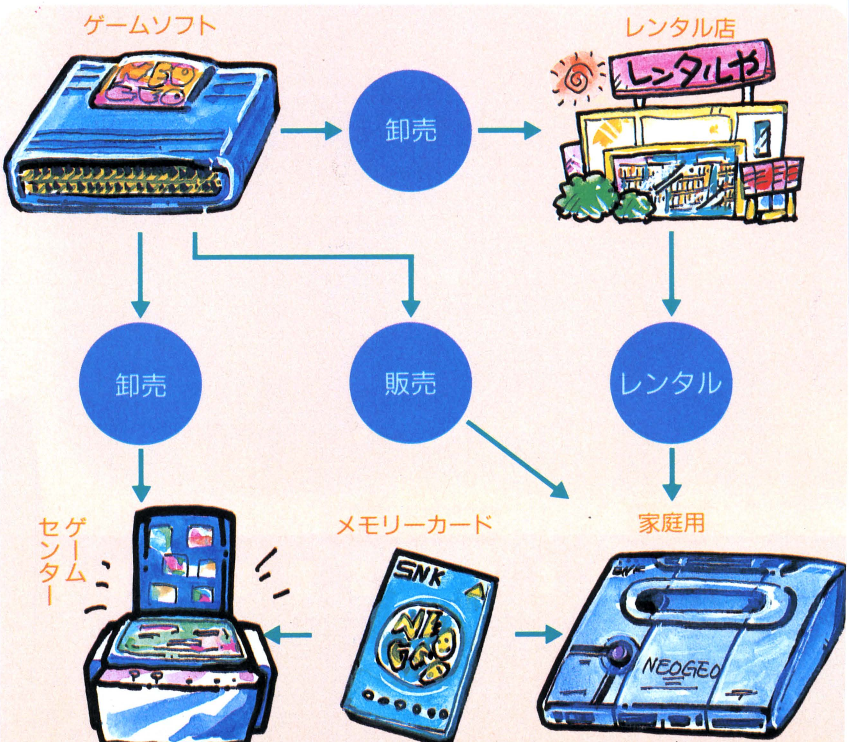
NEO・GEOはこうしてやってくる

「すごいゲームを連れて帰ろう」という宣伝コピーのとおり連れて帰りたいけど、どうしたらいいかわかんないという人のために説明しておこう。

NEO・GEOレンタル取扱店へ行き、ハード一式とソフトをレンタルしてくる。そして家庭のＴＶに接続する。ＡＶ入力だから、面倒なことはナシ。なんとこれだけでできてしまう。

もっとも「オレはハードぐらい買っちゃうぜ」とういう人がいたら、それもまたＯＫだ。ちなみにコントローラー付きで58,000円（税別）。

さて、このシステムには「メモリーカード」という便利なものがあって、ゲーセンでのプレイの続きを家庭でできるのだ（その逆も可）。これを活用すれば、楽しみ方もさらにワイドに！



▲6つのソフトが搭載可能な「マルチビデオシステム」

▲プレイ内容を保存できる。2,800円（税別）

▲ＭＶＳ（マルチビデオシステム）と同じ性能を持つ、驚異のハード

 イラスト／中野豪、渡辺天留子

こんなソフトが家庭でできる

幻妖斎率いる「影一族」を倒せ！
ニンジャ・コンバット

舞台は199X年、悪の忍者「幻妖斎」率いる影一族に襲われたネオ・ニンジャシティ。忍一族の生き残り、ジョーとハヤブサは、幻妖斎を倒すため、敵の本拠地「ニンジャタワー」へと向かうのであった。



◀ムサシの忍法「烈風百人斬り」。画面中の敵にダメージを与えるぞ！



▼5人衆の紅一点・カゲロウもがんばる。弓矢の嵐に負けるな！



◀ジョーとハヤブサは敵の武器を奪って使えるのだ！

途中ムサシ、カゲロウ、ゲンブの3人を仲間に加え、「ニンジャ・コンバット」を結成していく。面の最初でプレイヤーをセレクトできるぞ。

5人はそれぞれ強力な忍法を使い、敵にダメージを与えることができる。またジョーとハヤブサは、敵から武器アイテムを奪って使えるのだ。

見せ場の演出にも凝っており、コンティニューもその場で無限にできるので、根気さえあれば最後までいける⁉



▲5人そろって「ニンジャタワー」へ！

ビジュアルシーンも展開を盛り上げる！







ベトナム半島を北上！ 敵弾をかいくぐれ
NAM―1975

時代は1975年、所はベトナム。さらわれたリチャード＝ムックリー博士とその娘を救出するため、われわれは作戦を開始した。途中、何者かによってこちらの動きが敵に知られてしまう……がしかし、作戦の変更はできない。まさに決死の戦いである。

奥行きのある横スクロール式の画面で、敵をバリバリ撃ちまくるアクション・シューティング。敵もバリバリ弾を撃ってくるので、操作がかなり忙しいぞ。側転をうまく使ってよけまくれ。

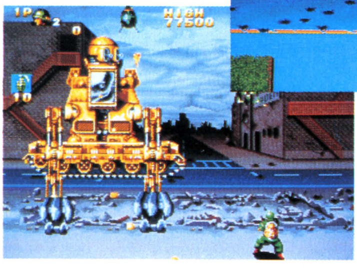
プレイヤーがやられたときの、ボスのリアクションが憎らしい。最後のボスは、倒せれば、十分ホメられると思うぞ⁉



▲だれかロシア語訳してみてください……



▲敵に捕われている女性は、助けると一緒に戦ってくれる。ミスするといなくなる（泣）



◀ランダムに発生する敵の奇襲。大型メカがプレイヤーに攻め寄ってくる







はたして作戦は成功するのか⁉

●エス・エヌ・ケイ☎06-338-8188／『ニンジャ・コンバット』『NAM―1975』各28,000円（税別）

6態の変身と攻撃がスゴイぞ！
マジシャン・ロード

魔神「ガル＝アジース」が古代の封印を破り、この世に復活した。奪われた８冊の魔導書を取り戻し、ガル＝アジースを再び封印できるのは、マジシャン・ロードの最後の末えいであるエルタ、ただひとり——。

とにかくメチャ難のファンタジー・アクション・シューティング（１面の中ボスでいきなりハマった私はただのバカでしょーか？）。各シーンそれぞれに難所が待ちうけているので、パターンを覚えることが重要だ。



▼ここまで来れば、ラストは近いのだが……!?



▼このねーちゃん軍団は、かなり手ごわいぞ！

▼プレイヤーはポセイドン。ケロタンの攻撃が迫る！





▲ザコの数や敵弾がやたら多いゲームだ。確実に倒して進め

６種類の変身をうまく使い、根気よく先へ進んでいこう。最後までいくのは、かなりシビアだぞ！

8耐をめざすか、GPで勝負か!?
ライディング・ヒーロー

通信機能によりレースも楽しめるバイクゲーム。

世界各国のサーキットで有名ライダーと戦う「ワールドグランプリモード」､バイク少年が経験を積んで鈴鹿８耐への道を歩む「ストーリーモード」､そして「通信モード」がある。速いヤツだけが勝ち残れる——それがこの世界だ。



▲バイクショップの看板娘・今日子。19歳なのだ



▲ＷＧＰモード。世界の実在のコースを走り抜けるのだ

ああ、生き別れの兄はどこへ……
麻雀狂列伝

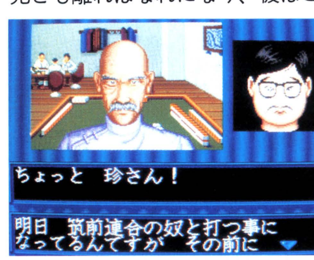
大阪から神戸・広島・そして博多を舞台に繰り広げられるドラマ。

幼いときに両親をなくし、兄・龍一に育てられた主人公。やがてその兄とも離ればなれになり、彼はこの道で生きていくことを決意するのである……。

ゲームの最初に自分の顔をモンタージュで作るというのがユニーク。ストーリーが進むごとに強敵が現れ、最後は実の兄との対戦が待ち受けている。



▲博多の街の夜景。決戦の日は近い……



▲このじいさんはかなりの強者だ！

美しいコースで、楽しみ方もいろいろ
トッププレイヤーズ・ゴルフ

ストロークプレイ・マッチプレイ・ナッソーゲームの３つからプレイを選択でき、さらにコースも２種類用意されている。ホールもそれぞれに特徴があり、海越え・ガケ越えにも挑戦できるぞ。

ズーム効果を使ったリアルな演出や、見やすいデータ、そして個性豊かな４人のプレイヤーにも注目してね。



◀画面構成は大胆かつシンプル。すっきりプレイできる

メジャーリーグでの熱き攻防戦だ！
ベースボールスターズ・プロフェッショナル

全16チームの球団から、好みに合わせてプレイ。メチャクチャ強い「アメリカン・ドリームス」から、救いようのないほど弱い「エスエヌケイ・バタリアンズ」までさまざまだ。

選手ひとりひとりにも、細かいデータが設定されているぞ。

ビジュアルシーンやファインプレーなど、見せ場にも凝ったソフトなのだ。



◀見てるだけでも楽しいけど、プレイすればさらに痛快！

●エス・エヌ・ケイ☎06-338-8188／『マジシャン・ロード』『麻雀狂列伝』『ベースボールスターズ・プロフェッショナル』各28,000円(税別)『ライディング・ヒーロー』『トッププレイヤーズ・ゴルフ』各32,000円(税別)

これから出るぞ！期待の新作だ

狂気のテロリスト集団を抹殺せよ！

ザ・スーパー・スパイ



TADOYA ビルに潜伏するテロリスト集団、ゾルゲ・キング一味。ヤツらの幹部を抹殺して社員を解放し、さらに新型爆弾の設計図を処分するため、単身乗りこんだ男がいた。彼の名はロイ・ハート、CIAの特殊部隊の少佐である……。



◀テロリストの幹部どもを鉄拳で葬り去れ！

3D横スクロールの画面で、敵のテロリストたちと戦いながら、各エリアでの目的を達成せよ。経験値を上げて先の敵にそなえつつ進むのだ！



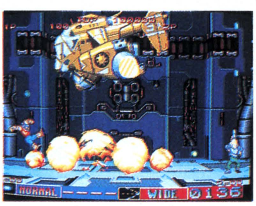
▲銃を使って倒すこともできるのだ。攻撃方法は3種類あるぞ

◀金髪のねーちゃんも〃の幹部。やっつけるには惜しい気もするが⁉

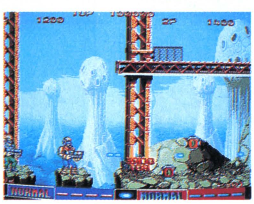
西暦2030年…人間と人工知能の壮絶な戦い

サイバー・リップ

スーパーコンピュータ「サイバー・リップ」が暴走！　軍事要塞C05のアンドロイドが、人類に宣戦を布告をしたのだ。そこでサイバー・リップ破壊のため、ふたりの戦闘のプロ・リックとブルックが抜てきされたのである……。

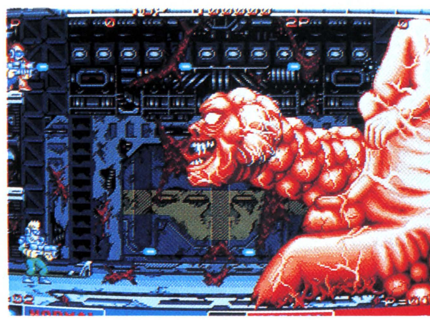


▲このようなメカもプレイヤーに襲いかかる。うわっ、危ねぇっ！



▲アイテム出現。取ってストックし、選択して使えるのだ

敵のヒューマノイドやエイリアンをガンガン倒しながら進んでいこう。さまざまな武器アイテムにより、ゲーム展開が有利になるぞ。飛び降りやスライディング、ジャンプなどのアクションテクも味わうことができる。



▲気色悪い！　こいつがエイリアンのうちの一体か⁉

先へ進むことによって見えてくる、「謎」とは何か……⁉　それはキミの目で確かめてくれ。

▶年内発売予定ゲームリスト

タイトル	ジャンル	発売予定	タイトル	ジャンル	発売予定
ザ・スーパー・スパイ	ACT	9月上旬	キングオブモンスター	ACT	10月～11月
リーグボーリング	SPG	9月	バーニングファイト	ACT	〃
マージャン学校スゴロク大会―皆様のおかげ様です―	ETC	9月～10月	ゴーストファイター	STG	〃
サイバー・リップ	ACT	10月	ASOII	STG	〃
JOYJOYKID	PUZ	10月～11月	ボクシング	SPG	〃
ラギー	ACT	〃	戦国伝承	ACT	12月
バスケット(仮)	SPG	〃			



これからますますすごくなるぞ！

NEO・GEOの可能性は、これから発売されるソフトしだいで無限に引き出されてくるだろう。ゲーセンでの普及台数もかなりの数にのぼっており、レンタル店の数も大都市圏を中心に増えつつある。なお通販も行っているので、詳しくは下記の電話番号までね。

ウーン、うちにも1台欲しくなってきてしまった……。 た

●NEO・GEOなんでも相談室
☎06(338)8188

●エス・エヌ・ケイ☎06-338-8188／『ザ・スーパー・スパイ』価格未定『サイバー・リップ』28,000円(税別)

ARCADE

アーケード

セガから期待の新作が2本発表！　どちらもハマれることウケ合いだ！

古代フェニキアの香り新たに、パートII



コラムスII

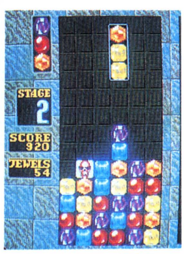
大ヒット作『コラムス』が、時間を超えて新たな姿で登場。1Pと2P、ふたつのちがったモードがあるぞ。

1P フラッシュ・コラムス

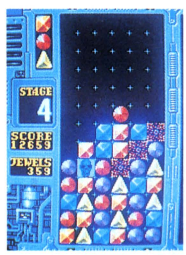
1P単独プレイのときはこのモード。点滅しているピースを、できるだけ早く消すことが目的の、面クリア型ゲームだ。『フラッシュポイント』を知っている人なら、すぐにピンとくるハズ。

特定のピースを消さなければ面クリアにはならないので、関係ない普通のピースを消していても先には進まないのだ。タテ・ヨコ・ナナメ、どのように攻めればいいか、かなり頭を使う内容になっているぞ。

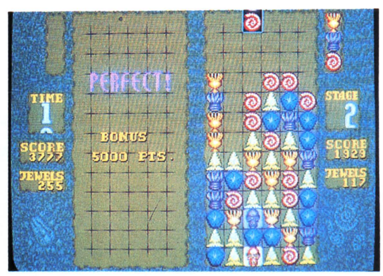
なお、偶数面をクリアするごとにボーナスステージがあり、大幅得点アップのチャンス！



▲赤いドクロが問題のピースだ



▲操作方法は普通の『コラムス』と同じだよ



▲面が進むとピースの位置や数も難度アップ

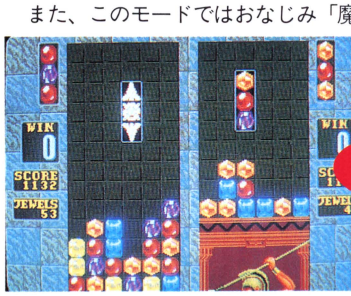
2P 出ました！　対戦コラムス

2Pプレイでは、お待たせしました!?　恐怖の対戦モード。1クレジットでOKの、おトクなシステムだ。

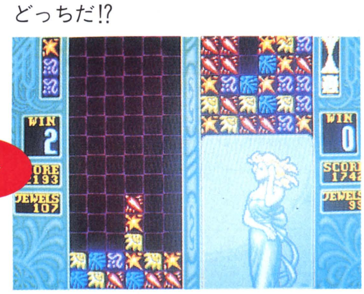
4個消しや5個消し、連鎖消しが勝敗の大きなポイント。相手の床をせり上げて追いつめるのだ。3個消しでは何も起きてくれないぞ。

また、このモードではおなじみ「魔法石」が登場する。特定の色の宝石が消える「バニッシュ」に加えて、自陣の床を3ライン下げる「ダウン」、相手の床を1ライン上げる「レイズ」が対戦プレイをさらに盛り上げる。

大きなシカケがあとあとモノを言うこの対戦モード。最後に生き残るのはどっちだ!?



▲魔法石で相手をさらに追いつめろ！



▲勝負あった！　の瞬間である



ふたり同時にレース可能！
GPライダー



バイクゲームの王道を歩む『ハングオン』シリーズの流れをくんだ製品の登場だ。より速く、より上の順位をめざしてカッ飛べ！

バリバリのリアル指向だ！

500ccクラスのバイクレースをイメージしたこのゲーム、ギアも6速まであって、リアルなつくりになっている。初心者にはオートマのモードもあるので、レベルに合わせて楽しめるハズだ。

レースにエントリーすると、まずは予選スタート。タイムによって1〜15位までのスタートポジションが決まり（予選落ちはない！）、決勝へチャレンジだ。

コースはオリジナルのサーキットを4周。1周するごとにタイムが加算され、4周完走でゴールするか、タイムが0になるとゲームオーバー。

予選を含めて1周ごとのポジションにより、1〜15のポイントが加算され、ゴールすると3位までさらにポイントが入る。

ひとりで戦うか、通信で競うか。テクを駆使して勝利をつかめ！



▲混戦をくぐり抜け、敵のスキをついて前へ出ろ



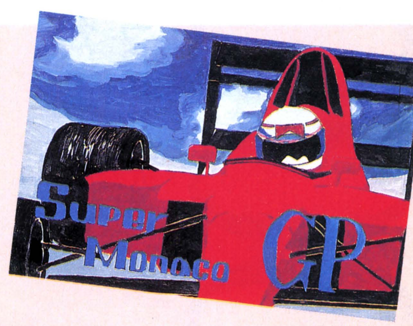
◀前方にカーブが待つ。ナメてかかるな！



▲通信プレイ。⬇印が相手プレイヤーだ

隔月恒例 イラストコーナー

今月は㊎のご厚意により、スペース拡大で7枚紹介。ゲームのネタもなるべく偏らないように選んでみたぞ。とはいえ、相変わらずワルキューレだけは競争率ダントツ、超狭き門なのであった……。



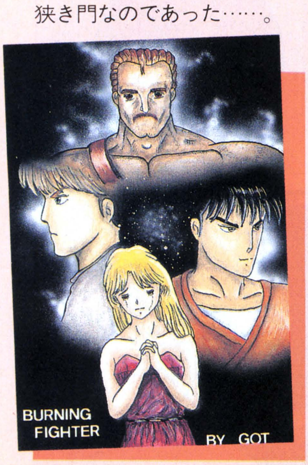
▶マンセルの引退宣言は㋟もショックだったのだ！（青森県・泉）



▲ノリの良いゲームでした（宮崎県・こんたくとマン）



▲バックのタッチがイイ味だね（神奈川県・白い悪魔）



▲今年のベストキャラ——それは市長しかない!?（東京都・後藤光太郎）



◀私は好きだけどねー、これ。都内では少なくなるし（富山県・くまみ陣）



▲シンプルなタッチでカワイイ♡（静岡県・だるどむ）



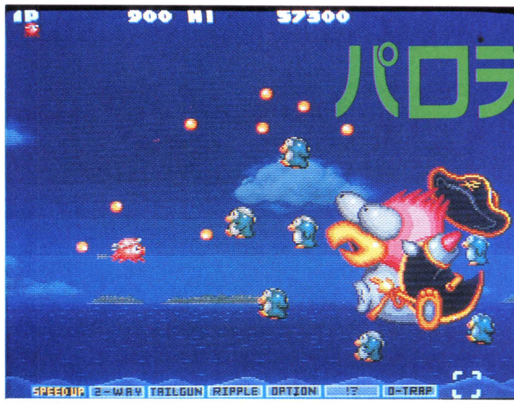
▲『メルヘン』はPCで出るゾ（奈良県・雪悠ゆーと）

ハガキ大々募集！

〒102 東京都千代田区九段南4―7―16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部「アーケード・スピリッツ」イラストコーナー係　まで！
偶数月の末日が締切だよ！ ㋟

X68000

ついに、あの『パロディウスだ!』が登場。今月は期待の移植ものがズラリ揃ったぞ。



パロディウスだ!

●コナミ☎03-264-5678／価格未定

『グラディウス』をコナミが自らパロった、究極のお笑いシューティング。こら、笑かしてくれまっせ〜!

攻撃の手もとも狂う爆笑の連続!

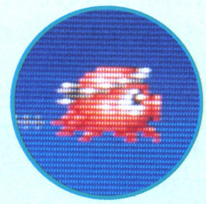
『グラディウス』は超人気のシューティングゲームだったけど、『パロディウスだ!』のほうがそれ以上の傑作という声も多い。なにせこのゲーム、操作性のよさは『グラディウス』同様で、それに加えて遊びの精神がたっぷり。

右の4種類のマイキャラはどれも個性的でカワイユく、各種の特殊攻撃も爆笑もん。たとえばメガホンをつかった大声攻撃。画面いっぱいに広がる「明朗会計3,000円ポッキリ!」「お前はもう死んでいる!」なんて文字に、思わず脱力してしまいそ〜。

敵キャラがまた、ミョ〜なヤツばかり。危ない腰つきの踊り子やヤクザな戦艦、イーグルサムまで、登場の時に笑わせて、さらに負けた時のなさけなーい姿で笑わせてくれる。

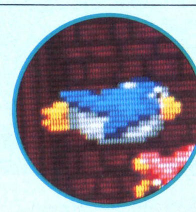
とにかく、オープニングデモからはじまり、各ステージやボスキャラまで全編パロディ満載。次のネタを見たくて、ついついハマってしまうのだ。このゲームだけを遊んでも十二分におもしろいけれど、『グラディウス』をやってからプレイすれば、2倍笑えること、うけあいだ!

タコ



ねじり鉢巻きが笑える、このゲームの基本キャラ。シールドはタコツボだぜ!

ペン太郎



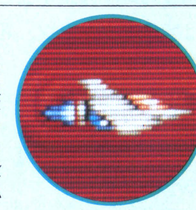
コナミの某ゲームからの登場。オプションの子ペンギンがキャワイー!

ツインビー



これまた友情出演。ミサイルはロケットパンチになっているのだー!

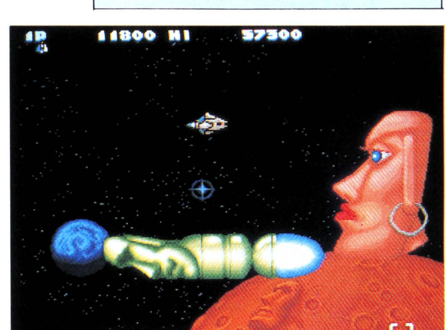
ビックバイパー



タコには任せてられないとばかりに、本家『グラディウス』から出張!

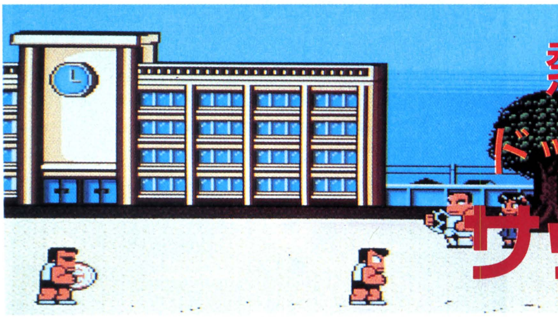


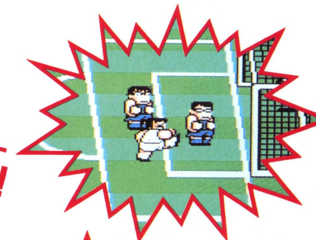
▲このカラフルで派手なステージを見よ!



▶なんなんだ、このどでかいミサイルの形は? 禁もんだぜ

熱血高校ドッジボール部 サッカー編





●シャープ☎03-260-1161／価格未定



あの熱血高校のクニオ君が、なんと今度はサッカーに挑戦！　頼りの腕力を使えないサッカーで、果たしていかなる活躍ができるのか？

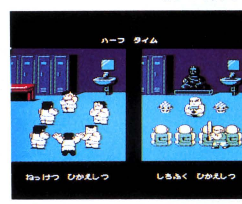
しっかし、まあ、さすが熱血高校シリーズというべきか、オープニングからハーフタイムまで、コミカルなシーンが続出。さらに敵校もユニークな学校揃い。坊さんは出てくるわ。恐山からは亡霊みたいな連中がやってくるわの大騒ぎだ！

プレイの基本はクニオ君をつかっての、シュートやパス、タックル。２Ｐモードではもうひとり動かせる。そのほかのメンバーは、あらかじめ立てた作戦にのっとって勝手に動いてくれる。タックルをガンガンにとか、ピッタリマークでいくとか、敵のタイプに合わせて決めよう。

ゲームのメインは、ひとりで、あるいはふたりで協力して戦う全国大会の勝ち抜き戦。対戦モードもあるよ。



▲ドッヒャー！　怖そうな相手チーム。凶器攻撃はナシね～



▲チームによって、ハーフタイムの過ごしかたも個性的だ！



▲ツルツル滑る氷のグラウンド。石ころだらけの競技場もある



ハイドライド3

～Special Version～

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493／7,200円(税込)

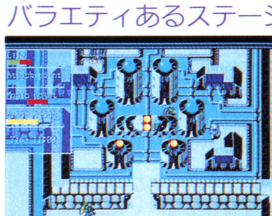
かつてアクションＲＰＧの名作とうたわれた『ハイドライド３』が、昨年ＰＣ-9801版でスペシャルバージョンとして再登場。そして今回、ロッパー版にも移植されることとなったのだ。これはめでたいこっちゃ！　美しく、広大なマップ。数々の謎。そして迫力のボスキャラたちと、最近のアクションＲＰＧの基本はみんなここに詰まっているんだから。もちろん、ロッパーならではのバージョンアップも加えられているぞ！

ショップは完全アニメ



▲アニメーション見たさに思わず、ショップへ足しげく通ったりして…

バラエティあるステージ



▲ファンタジー世界なのに、なんと宇宙船や宇宙での戦いまであるのだ

機甲師団



●アートディンク
☎0474-77-7541／
9,500円(税込)

かの史上最大の作戦、ノルマンディ上陸をキミのオリジナルな作戦でいま再び！
キミが率いるのは連合軍第７機甲師団第７大隊。爆撃の要請や兵員・物資の補給、仕官の任命など、機を逃さぬ動きで、勝利を勝ち取る隊となるのだ。リアルタイムの移動や戦闘で、手に汗握るスリリングな戦争ＳＬＧが楽しめるだろう。



▶戦況を見極めたスケジュールを立てろ

来月予告

来月は、ロッパーコーナー初の快挙！『ラグーン』How To Win のほか、あの『シュバルツシルト』も紹介！



ラグーン



シュバルツシルト

秋の夜長を過ごすなら、やっぱりメガドライブは必須アイテムだよね！

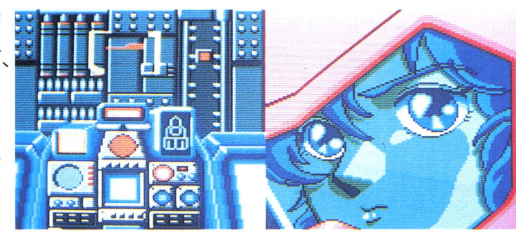
本家・セガから、ひさびさにシューティングゲームが登場する。難易度はいくぶん低めだから、シューティングが苦手なひとも、十分楽しめるハズだ。美しいデモにも注目！



アローフラッシュ

マイキャラは美少女！　だぞ、と!!

グラフィックやデモが充実し、特殊攻撃もハデ、そしてなんとマイキャラが美少女、というおいしいシューティングが登場するぞ。西暦2999年、宇宙海賊を名乗る謎の一団に、艦隊の４分の１を奪われた地球連邦は、パイロットのスターナ・オーバルに、海賊撃滅の任務を与えた。スターナが乗り込むのは、高機動戦闘騎兵ＥＲＸ-75〝ルシフォン〟。スターナは無事任務を完了できるのか？

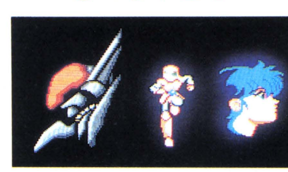

▲いかにも！　って感じのデモが雰囲気を盛り上げるんだ


▲後ろに見えているのが、落ちてきた宇宙ステーションだ


▲流行のラスタスクロール。これでも見にくくなってはいない

DEMOに注意……なのだ！

このゲームのウリのひとつは、デモがとても美しい、というコト。とくに、オープニングデモはとばさずに見てほしい。大きなキャラがガンガン動くから、テレビアニメのオープニングを見ているみたいだぞ。また、ラウンド１の途中にある強制イベント（これは、とばすことができない）も必見。地球に宇宙ステーションが落下してくるというシーンなんだけど、幻想的で、美しいのひと言につきる、ってカンジだ。


◀宇宙海賊に立ち向かうスターナ


▲地球連邦最後の望み、ＥＲＸ-75が静かに発進の命を待つ


▲宇宙海賊によって宇宙ステーションが攻撃され、ついに地上へ……

変形！ そしてArrow Flash!!

スターナが乗り込むＥＲＸ-75〝ルシフォン〟は、ゲーム中、任意に変形できるのだ。戦闘機形態からロボット形態へ、と変形するぞ。もちろんその逆も可能。形態が変化すると、ファイアクロー（オプション）のつきかたやレーザーの弾道、そして特殊攻撃〝アローフラッシュ〟のタイプも変わってくるんだ。通常の武器は、アイテムをとることによって、３種類のパワーアップができるようになるぞ。またルシフォンは、亜空間粒子エルトリウムを、機体のコアであるバニシングモーターに集積し、瞬間的に高エネルギーを放出することができる。これが、必殺攻撃の〝アローフラッシュ〟だ。これにはふたつのモードがある。エネルギーをチャージしなくてはならないけれど、何度でも使用することができるモードと、チャージの必要がなく、いつでもすぐに使うことができるけれど、アイテムとしてとった回数しか使用することができないモードを選べるのだ。どちらがいいかは、お好みでどうぞ！



▲狭い地形のところでは、戦闘機形態になって戦おう



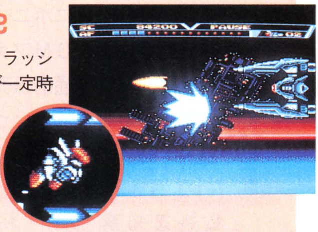
◀バリアを取ったからって安心は禁物。気を引き締めて！

これが必殺アローフラッシュ

アローフラッシュも，マイキャラの形態によって変化してくる。状況と，ターゲットになる敵キャラの弱点を見きわめて，攻撃しよう。

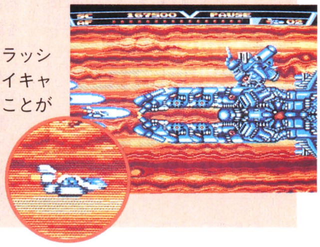
▶ロボット type

ロボットの状態でアローフラッシュをかけると、マイキャラが一定時間エネルギーのかたまりとなり、敵に体当りすることができるようになるぞ。対ボス戦に、有効。弱点を狙ってつっこめ！



▶戦闘機 type

戦闘機の状態でのアローフラッシュでは、広域前方発射で、マイキャラの前方にいる敵を一掃することができる。チャージモードを選んだときは、攻撃が一切できないチャージ中に狙いうちされないよう、注意！



MD（メガドライブ）新作NEWS | SLGがいっぱい

シミュレーションゲームが少なかったメガドラだけど、これからはラインナップが充実しそう！

三国志 乱世の英雄たち（仮）

メガドラオリジナルの超大作シミュレーションゲーム『三国志・乱世の英雄たち』が登場の予定だ。乱世のロマンあふれる歴史を作っていくのは、プレイヤーであるキミ自身だ。発売日や価格は、まだ未定。くわしい情報が入りしだい、このコーナーでお知らせします。グラフィックやサウンドも、期待できそう！ メガドラユーザーやってて良かった!?



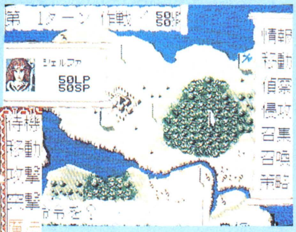
▶まだ制作中なので名前はご愛敬



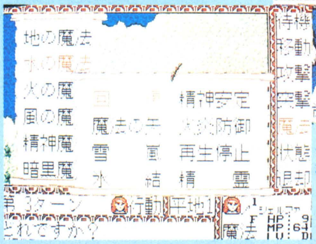
▲夜明けの空に誓う３人の気持ちは同じ……

バハムート戦記

一見してＳＬＧらしくないマップでしょ？ 必要な時にしかＨＥＸ画面は出てこないんだ。ほかにも、リアルタイムアクションで戦闘するように設定できたり、魔法が使えたりと、アクションやＲＰＧのような味つけがされているので、今までＳＬＧを敬遠してた人も、１度プレイしてみては？



▲必要のない時はＨＥＸで区切られないので、マップが見やすいね



◀魔法もいろいろと取り揃えてあるぞ。まさに新感覚ＳＬＧだ

タイトル	メーカー	発売日	コメント
ＦＺ戦記AXIS	ウルフチーム	10月10日	独特のスクロールとアクションが魅力
FATMAN	サン電子	10月12日	アメリカンなニュータイプアクション
バーニングフォース	ナムコ	10月19日	ナムコ感覚とかわいさがマッチしてるね
鮫！鮫！鮫！	東亜プラン	10月中旬	東亜プランの職人芸が冴えまくる！
アローフラッシュ	セガ	10月	気分転換に最適!? 適度な難易度が魅力

●セガ☎03-742-7068／『三国志』『バハムート戦記』価格未定

Spirits Label
スピリッツ-レーベル

今月のSPECIALでも紹介した「ゲームミュージック フェスティバル'90」のライブビデオが、なんと通信販売で購入できるぞ。幸せになりたきゃ買うしかないね!?

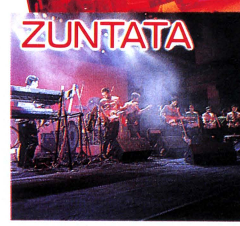
ド迫力のライブビデオ完成間近!

GMフェスティバルの模様を収録したビデオが、11月21日にポニーキャニオンから発売される。GMファン必見のこのビデオ、本誌で通信販売もするので、絶対欲しいっ！　というキミは、下記の方法に従って申し込んでね。

●S.S.T.BAND LIVE
興奮のステージ＋会場の熱気を再現！
VHS／45分／4,800円(税、送料込)

●ゲームミュージックフェスティバル'90
2バンド入ったお得なダイジェスト版
VHS／60分／5,800円(税、送料込)





▲これまでのライブに輪をかけたノリの良さ
◀曲がからみ合って物語を演出していた

お申し込み見本(例)

払込通知票（オモテ）
口座番号 東京 0-165340
金額 4800円
加入者名 ㈱角川メディア・オフィス
払込人住所氏名 (郵便番号□□□-□□) 自分の住所 氏名 電話番号

（ウラ）
通信欄
S.S.T.BAND LIVE　1本
18歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し（払い込み手数料は自分で支払ってください）、商品の代金を振り込んでください。

①あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけてください。
②通信欄にあなたの欲しい商品名、数量、そしてあなたの年齢を書いてください。
③振込先の口座番号は、**東京0-165340**。加入者名は、**㈱角川メディア・オフィス**

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品ください。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。

※商品は払い込みの確認後、2～3週間前後で配送いたします。

問い合わせ先

●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル　☎03-221-9381

発売元

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル　☎03-221-9381

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
(株)ポニーキャニオン

NEW DISC INFORMATION
ニューディスク

芸術の秋が到来いたしました。この季節にはぜひ、良質のGMに接していただき、心豊かにお過ごしくださいまし。

▼今月のイチオシCD

パーフェクト・セレクション スナッチャー&SDスナッチャー

■キングレコード　CD2,800円　CT2,500円

サイバーパンクな渋めのサウンドでおなじみコナミの『スナッチャー』の音楽集第2弾。今回は全曲フルアレンジというゴーカな一枚だ。さらに、MSX版で好評を博した『SDスナッチャー』からも5曲をセレクト。

若手アレンジャー5人による、バラエティあふれる『スナッチャー』の世界が味わえるのだ。ボーカルも2曲入って、ゼイタクな内容だぜ！



▲ドラマ性も高いこのゲーム、サウンドにも味があるのだ

ドラゴン・ナイト　イメージ・アルバム ～水の宝王篇～

■ポリスター　CD2,400円

美少女RPGの大ヒット作『ドラゴン・ナイト』の世界を、音で味わえるイメージアルバム。

水谷優子と松本保典をはじめとするドラマ、そしてBGMのニューアレンジ版を同時収録。さらに水谷優子の歌うテーマソング「SHOOTING LOVER」をはじめ、ボーカルも2曲入ってるぞ！



▲登場キャラのピンナップも付いてるヨ

G.S.M.1500シリーズ CAMEL TRY・CADASH/OUT ZONE・SNOW BROS

■ポニーキャニオン　CD各1,500円

今回は『キャメルトライ／カダッシュ』と、『アウトゾーン／スノーブラザース』の2本。どちらも個性がぶつかり合ったゲームのカップリングだ。後者は東亜プランサウンドスタッフのアレンジ版入り。



▲強烈なインパクトの作品ぞろい。これはオイシイ！

◎10・11・12月の新作ラインUP

発売日	タイトル	形態・価格	メーカー
11月5日	プレプリマ	CD2,500円	キングレコード
11月21日	矩形波倶楽部(仮)	CD3,000円	〃
〃	G.S.M.1500 ザ・スーパー・スパイ／ニンジャ・コンバット	CD1,500円	ポニーキャニオン
〃	G.S.M.1500 雷電	〃	〃
〃	ZUNTATA LIVE	CD2,500円	〃
12月5日	大戦略Ⅲ '90	CD2,530円　CT2,250円	東芝EMI
12月14日	グラナダ	〃	〃
〃	ラグーン	〃	〃

★アイドルデータバンク★

IDOL DATA BANK IDB023

IDOL DATA BANK FREE AREA

THEME

ファンクラブってどんなところ？

P256～257

NORIKO OGAWA

小川範子

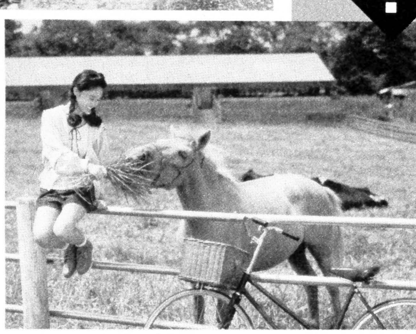
コンプ読者にはすっかりおなじみの範ちゃん。デビュー以来のお付き合いの結晶ともいえる「おっこらせ日記」の単行本が11月に発売になるのを記念して、今月のデータバンクは、範ちゃんとコンプティークの歴史を振り返ってみたぞ！

ドラゴンジムで好評連載

「おっこらせ日記」単行本化記念！







「おっこらせ日記」11月発売（1200円（税込））

IDOL DATA BANK ★アイドルデータバンク★
IDB023

NORIKO OGAWA

私の本音が見える本です!

小川範子

『小川範子のおっこらせ日記』が、いよいよ単行本になる。そこで今回は、本の話&コンプティークとのかかわりについて話を聞いてみたぞ!

本が出るぞ〜！　範ちゃんの単行本が出るぞ〜!!

──んじゃま〜、いきなりだけど、単行本が出る感想をひとつ！

「そうですね〜、私の日常とかお仕事のこととかを毎月書きつづってきたわけなんですけど、ほかの雑誌のインタビュー記事とは全然違いますね。なんといっても一番長くやってるし、(本の)担当の人とはプライベートでお食事するぐらい仲がいいので、殻をかぶらずなんでも話してます」

──人見知りするほうだっけ？

「初対面の人には……。だから、言いたいこともちょっと言いそびれたりしちゃって、そういう意味では本音というか本当のことが強く表われてるのがこの本なんじゃないでしょうか」

──本音が書かれてるってのは、まさにタイトル通り日記だね。タイトルといえば、あの『おっこらせ』ってのはなんなの？

「私って起き上がるとき〝よっこらしょ〟というクセがあったんです。で、それが一時期〝よっこらせ〟になって、ある日、ふざけて〝おっこらせ〟と言ったことがあるんです。それで連載を始めるときに、範ちゃん語録のなかでなんかない？と言われて、結局それに決まったんです」

──知らない人が初めて聞いたら、範ちゃんの芸能界への不満や怒りを述べた内容かと思っちゃうよね。

「実際に怒ったこともあるかもしれない。読み直してみないとわからないけど……。とにかく長い間いろいろ書いてきましたからね」

コンプティークと範ちゃんは他人の関係ではない

──もう、3年ぐらいやってるんだよね。そこまでやると、単なるアイドルのコーナーじゃなく、ひとりの女の子のコーナーに見えてくるな〜。

「そうですね。だから読者からのお便りも、私への質問というよりプライベート



な内容が多いです。例えば〝こんな女の子になって欲しい〟とか、意外にふつうっぽい友だち同士で日常会話するようなノリで書いてきてくれます」

──それにしてもよく続いてるよね。それだけファンの子に支持されてたからってのもあるけど、本誌との仲のいい関係も無視できないね」

「データバンクも3回目なんですよね」

──初登場した'88年2月号を今読み直してみてどう？

「知らず知らずのうちに、趣味や考え方が変わってるみたいで〝へ〜、こんなこと言ってたんだ〜〟って思ったりしますね」

──去年の7月号ではAVG（アドベンチャー・ゲーム）という遊びの企画をやってみたけど。

「ああいう取材ってけっこう遊び感覚があるんでおもしろかったですね。私、心理学が好きだし、AVGはそういう傾向がありますもんね」

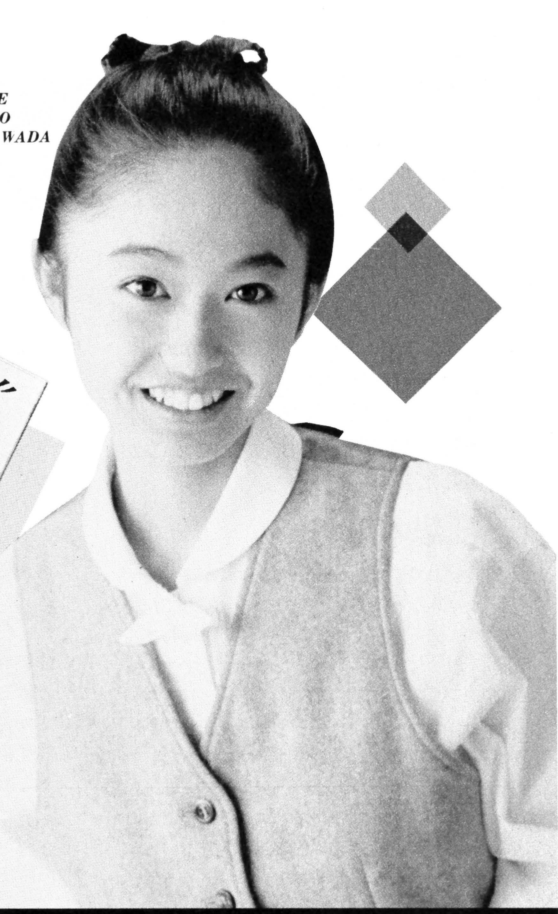
──本誌は必ず読んでる？

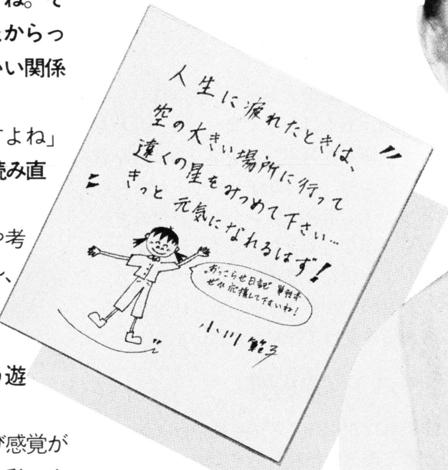
「自分が言ったことなんて気恥ずかしくて読むのいやなんですけど、でも『おっこらせ』だけは必ず読んでます！」

──では、最後に単行本が出るにあたってのメッセージを。

「私の想いがつまってて、ちょっと恥ずかしい気持ちです。でも私自身想い出に残る一冊だし、ぜひ読んでください！」

PHOTO／YOICHI IWASE
STYLING／EMIKO SATO
HAIR＋MAKE／AKEMI WADA





単行本

「おっこらせ日記」グラビア撮影レポート

自然の中での〜んびり

「おっこらせ日記」の単行本の表紙＆グラビアの撮影が、8月27〜28日に、軽井沢周辺で行なわれました。

初日はまずローカル線のホームでの撮影からスタート。P251の写真は見ていてのどかな雰囲気だよね。でも、実際には左のように大勢のスタッフに囲まれての撮影だったんだ。　今回、グラビアを撮影してもらったカメラマンの矢島氏と範ちゃんはもう何度も一緒に仕事をしているだけに息もピッタリ。ほかにも乗馬シーンやホテルの中でのシーンなど丸2日かけて撮影してきたんだ。範ちゃんの最高の表情が撮れたんだけど、ここではモノクロでしか紹介できないのが残念。単行本ではカラーでど〜んと載るから、それまでがまんしてね。

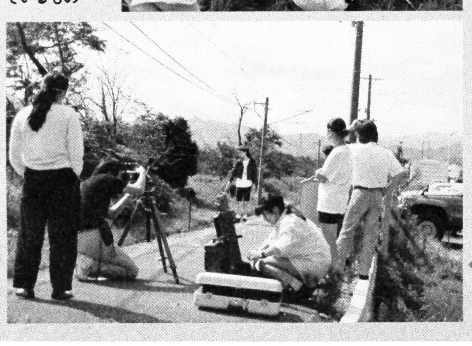


▶このところ大人っぽくなったよね

8/27〜28 in 軽井沢



▶草原での撮影シーン。やっぱり範ちゃんって、自然と接している時がぴったりだよね



▼この駅は吾妻線（群馬県）の市城駅。この時に撮った写真がP251で紹介しているもの

〈範ちゃん乗馬に挑戦〉



▶よろしく〜〜

▶エイ！気合いを入れて

▶なんとか乗れたみたい。おっことされないように注意してね

撮影（軽井沢ロケ）／矢島英幸



デビューから1000DAYS

範ちゃんの心の成長CHECK!!

範ちゃんは今回で3回めのデータバンク登場だけど、体とともに心も成長し変化してきている。そこで、この3回で変化のあった部分を範ちゃん自身に解説してもらうことにした！

理想の男の子

「変わりましたね〜。初めは背が高くて明るい人なんてありきたりのこと言ってたのが、去年は目が肥えちゃってごまかしてる。で、今は渡瀬恒彦さんが理想なんです。あ あいうお父さん的存在で、自分より人生経験のある人がいいな。それに愛されるより愛するほうがいいと思うようになったし。なんか1年おきに理想が変わってますけど、理想はあくまでも理想ですから。誰でもいいとか言って、ほんとにタイプでない人が来たら誰だって抵抗あるでしょ。でも理想を持ってれば〝あなたは理想に合わないからダメよ〟と傷つけずに断わることができますもんね。きっと理想なんて、断わる理由のためにあるんですよ。と、最近思ってます」

ファッション

「初めは白黒のモノトーン。去年はジャージ。でも、もうはかなくなったし、もともとジーンズとかズボンとかいうのははかないんですよね。ミニかキュロットが多かったから。でも最近はロングのフレアスカートが好きになってきたんです。別に大人っぽくしようなんて意識はないんですけど、学校が私服だからファッションに対してかなり影響を受けてるんだと思いますよ」

きらいな動物

「ダチョウからミミズへと変わってきましたが、ミミズは相変わらずですね。あと毛虫とかシャクトリ虫。細長いものがダメなんですよ。ダチョウがきらいだったのは似てると言われたから。首が長いからね。ほかにもビーバーとかカエルとか……去年はアンパンマンでした。そしてアンパンマンから脱出できたと思ったら、今度はバイキンマン。ど〜違うんでしょうね。最近ではちびまる子ちゃんなんて言われてます。丸いキャラクターばっかり！　あっ、いつの間にか、話がニックネームの変化にいっちゃいましたね」

趣味

「去年、ぬいぐるみから食べ歩きに変わりましたけど、これは今でも同じです。地方に行ったときは、必ずその地の名産を食べてます」



'90.8.12
ファンとの交流…
バーベキューパーティー
範ちゃん in昭和記念公園

範ちゃんと楽しいひとときき

毎年恒例の範ちゃんファンクラブ『DEW』のイベント。これまでにも、バスツアーやぶどう狩りなど、数々の名企画を生み出してきたんだけど、今年は真夏の空の下で、バーベキューパーティーが行われました。

会場の昭和記念公園は、範ちゃん自身の提案。というのも、立川は範ちゃんのふるさと（？）で、子供の頃、よく遊びに来ていたんだって。

当日は、これでもか！　のカンカン照り。範ちゃんはアイドル界一の雨女のはずなのに…と思っていたところ、やっぱりきました。雷は鳴るわ、スコールのような雨は降るわで大騒ぎ。取材陣はあわてて木かげに避難したんだけど、ファンの人たちは、みんなカサを持ってました。さすがに範ちゃんのことを知ってらっしゃる。

各テーブルを範ちゃんがまわって、1人ずつお皿に肉や野菜を取ってくれるというファンには最高の企画。こういうのって、ファンクラブ会員の特典だよね。



▶7月20日に17歳になった範ちゃん。ちょっと遅くなったけどみんなでお祝いしました

◀各班のメンバーと記念撮影。北海道からわざわざやって来た人もいました



▼範ちゃんは肉が嫌いなので大変だったんじゃないかな



●コンプティーク

範ちゃんの表紙グラフィティ

では、今度は表紙を見てみよう！本号合わせて３冊とも持ってるとしたらキミは大したもんだね。さて、ここでは約１半年ごとにコンプティークに登場してくれた範ちゃんの想い出話に浸ってみることにしよう。



'88/2月号

撮影日'87年11月30日
歌手デビューして間もないころだ。範ちゃん、このころの自分を見ていわく、「太ってる～、というより幼児体型してる～」とのこと。まだ中学２年生だったんだよね。

'89/7月号

撮影日'89年４月16日
高校という新天地に移り、学校生活にも慣れてきたころに取材。AVG『範子とピクニックデート』の制作では、本人も楽しんで協力してくれたんだよ。

'90/11月号

撮影日'90年８月16日
そしてセブンティーンという女の子としてもっとも輝いているときの表紙◎。仕事も私生活も何もかも楽しいっていうのがこの表情から伝わってくるね。

INFORMATION

12/5に新曲とミニアルバム（６曲収録）が発売されることが決定、11/28には『バスルームの幻想』のVSD（￥1200・税込）もリリースされる。イベントは10/14よみうりランドEAST13:00～、11/3大阪歯科大学園祭に出演。詳しくはFC☎03-464-1277まで。

PRESENT



テレカ 5名

範ちゃんからのプレゼントは、この夏のコンサートツアーの記念テレカを５名、ステッカーを３名、サイン色紙を10名にプレゼント。希望者は、本誌巻末の応募ハガキか官製ハガキに、必要事項を記入して送ってね。ハガキの〆切りは11月７日の消印まで有効です。



ステッカー 3名



サイン入り色紙 10名

IDOL DATA BANK

今までの範ちゃんのデータバンクと比較してみよう！

本名	谷本重美（たにもと・しげみ）
ニックネーム	範ちゃん
生年月日	昭和48年７月20日
星座	かに座
血液型	B型
出身地	東京都
サイズ	身長 156cm、体重 40kg バスト 78cm、ウエスト 59cm、ヒップ 78cm 足の大きさ 22.5cm
出身校	東京都立高校２年在学中
趣味	食べ歩き（ラーメンなど）
特技	クラリネット
歌手デビューはいつ？	昭和62年11月25日
ディスコグラフィ	★シングル『涙をたばねて』('87.11.25)、『永遠のうたたね』('88.3.5)、『こわれる』('88.7.13)、『ガラスの目隠し』('88.11.15)、『桜桃記(ひとひら)』('89.3.8)、『夏色の天使』('89.7.12)、『無実の罪』('89.11.15)、『ひとみしりAngel』('90.3.14)、『バスルームの幻想』('90.7.4) ★アルバム『涙をたばねて』（ミニ）('87.12.25)、『こわれる』('88.7.24)、『ガラスの目隠し』（ミニ）('88.12.4)、『そのとき』('89.7.26)、『無実の罪』（ミニ）('89.12.8)、『吟遊少女』（ベスト）('90.3.28)、『彼と彼女』('90.7.18)
TVドラマ出演歴	『愛の嵐』『愛伝説』『明日に向かって走れ！』『裸の大将』（フジテレビ系）『十五少年漂流記』『魔夏少女』『スタンド・バイ・ミー気まぐれ白書』『家庭の問題』『３年B組金八先生スペシャル⑥』『ツッパリ娘が父親の泥棒を見た』『代議士の妻たち２』『夏色の天使』『自主退学』『太陽のラブレター』（ＴＢＳ系）『はぐれ刑事純情派①～③』（テレビ朝日系）など
CM出演歴	『マウンテン・デュー』『ビフナイト』『リップ』
どんな性格	気分にムラがある
自分の体で好きな所	目
自分の体できらいな所	歯
好きなファッション	ロングのフレアスカート
好きなスポーツ	特になし
好きな動物	犬
きらいな動物	ミミズ、毛虫など
好きな音楽	歌謡曲、演歌も好きです
好きなアーティスト	シャルロット・ゲンズブール
好きな食べ物	みそラーメン
好きな色	黒、白、ブルー
好きな絵	おおた慶文さん
好きな場所	水前寺公園、家
尊敬する人	お母さん、麻生さん（マネージャーさん）、いしだあゆみさん
理想の男の子	渡瀬恒彦さんのようにお父さん的な存在の人
きらいな男の子	ふけつな人
よくみるTV	自分で出演しているドラマ等が最近では多いです
好きな映画	秋天的童話、続・赤毛のアン
旅行したい国	フランス
占いを信じる？	いいことだけ信じます
初恋はいつ？	まだです（？）
いちばん大切にしている物は？	楽器、その他たくさんあります
愛読書	カウンセリング熊
ライバルは誰？	？
弾ける楽器	ピアノ、クラリネット
欲しい物	時
キスの経験	なし（？）
チカンにあったことは？	ありません
結婚は何歳でしたい？	？
コンピューターをどう思う？	ピッピコだと思う

IDOL DATA BANK ★アイドルデータバンク★ FREE AREA

ファンクラブってどんなところ？

今月のフリーエリアでは、ファンクラブの活動ってどんなものなのかを紹介します。さらにコンプ読者に人気の高いアイドル7人のファンクラブ入会方法も掲載！



◀FCでチケットの先行販売をしたCoCo。

会報がファンとファンクラブのパイプライン

データバンクの最後のページのコーナー「HOT LINE」に、「ファンクラブってどういう活動をしてるんですか？」「ファンクラブに入るには？」という質問がいくつか来ていたので、今月はファンクラブの活動内容＆入会方法を紹介していこう。



ファンクラブでは、だいたい2カ月〜3カ月に1度、アイドルの情報を盛り込んだ会報を発行している。そのなかには、アイドルからの直筆メッセージや、最近の活動報告、コンサートやイベントの日程などが載っている。また、ファンサービスとして、会報で紹介した写真を希望者に実費（8枚で1000円程度）で販売してくれるサービスも行っているファンクラブもある。

会報のサイズもたてに長いものや正方形etc. とさまざま。内容もそれぞれファンクラブごとに、特色のあるコーナーを用意している。雑誌とはまたちがったアイドルの素顔を知ることもできるし、ファンの生の声でもある、会員からのお便り紹介コーナーなどもあるのだ。

また会報とは別に、新曲の発売やコンサートの日程が決まると、その情報を盛り込んだハガキなども送ってくれる。イチ早く、ファンのみんなに情報を提供するのも、ファンクラブの使命だ。

コンサートなどのチケット優先販売は魅力！

デビューして1年ぐらいはイベント中心だった活動が、コンサートなど大きな会場中心となってくると、ファンとしてはチケットの確保をしなきゃならない。だけどコンサートチケットの電話予約とかってなかなかつらいものがあるわけ。その点、だいたいのファ



CoCo

「COCONUT CLUB」

新曲『ささやかな誘惑』が好評のCoCo。ファンクラブ『COCONUT CLUB』は入会金1000円、会費は3カ月1500円。入会者は全員、特製パスケースがもらえる。そのほかには、コンサートツアーのチケットなど、ファンクラブで先行販売をした上で、一般販売になるなどの特典があるぞ。入会希望者は、62円切手を貼った封筒を同封の上、〒160東京都新宿区四谷3—11光徳ビル203「CoCoファンクラブ」まで、郵便で入会資料を請求してください。

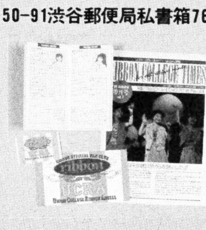




ribbon

「UCRA」

ribbonファンクラブ『UCRA』は「Union Callege Ribbon Angels」の略で、キャンパスライフをイメージしたファンクラブだ。入会金1200円、会費は6カ月で1800円。入会すると、生徒手帳のような「STUDENT ID」とステッカーがもらえる。今後はコンサートなどのチケットの先行販売も行う予定だ。入会希望者は〒150-91渋谷郵便局私書箱76号㈱オフステーション内「ribbonファンクラブ」☎03-470-2938まで問い合わせてください。



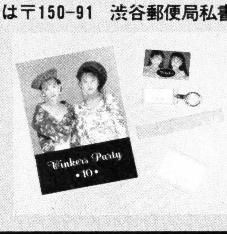


Wink

「Winkファンクラブ」

幅広いファンに支持されているWink。その『Winkファンクラブ』では、入会特典として会員証のほか、キーホルダー、ステッカー、定規がもらえる。毎回、コンサートツアーの前にはチケットの先行販売も行っているぞ。入会金1000円、会費は半年で3000円。1年で6000円。

入会希望者は〒150-91　渋谷郵便局私書箱76号 ㈱オフステーション内「Winkファンクラブ」☎03-470-3012まで問い合わせてね。



ンクラブはチケットの一般発売より前に、会員向けに先行販売をしているようである。また、ファンクラブの会員のみが参加できるイベントなどを行っているところもあるぞ。コラムで紹介している寺尾友美ＦＣ結成式のようなものもあるし、渡辺満里奈ちゃんのＦＣは、会員優先のミニコンサートなども行っている。

ほかには、っていうと、ポスターやテレホンカード、Ｔシャツなど、ファンクラブの会員にしか手に入らないオリジナルグッズも販売しているぞ。Ｐ255の小川範子ちゃんからのプレゼントのテレカもファンクラブ会員なら買えるそうだ。ちなみに、ファンクラブに入会する時にもいろいろな入会特典(グッズ）がもらえる。オーソドックスなのは、会員証が入れられるパスケースやキーホルダーなどみたい。

ファンクラブの会員になることって、会員証や会報、コンサートチケットが欲しい、って理由もあるだろうけど、やっぱり、お気に入りのアイドルの応援をしているあかしでもあるよね。

そこで今回は、コンプティークの読者に人気のあるアイドルのファンクラブの連絡先＆会費を紹介するので、これを機会に入会してみるのもいいんじゃないか？　またここで紹介していないアイドルについてもレコード会社か事務所に問い合わせてみれば、入会方法などを教えてくれるよ。

寺尾友美 ファンクラブ結成式ルポ

'90.8.29

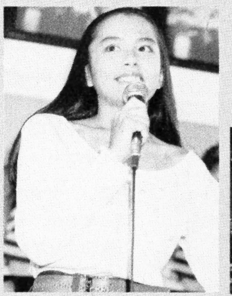
FC主催のイベントは会員だけの特典！

ファンクラブに入っていると、イベントやコンサートに優先的に参加できるということは本文のほうでも紹介した。その一例として、今年の４月にデビューした寺尾友美ちゃんのファンクラブでは、先日、東京と大阪でファンクラブ結成式を開催したぞ。

当日は、友美ちゃんも参加してのクイズ大会や友美グッズの抽選会など、約２時間にわたり、会場に集まった大勢のファンとの楽しいひとときを過ごしていた。この手のイベントはほかのFCでも開催している。







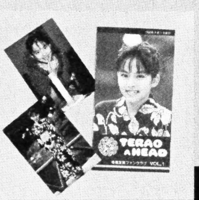
▲この日は司会もファンクラブのスタッフが担当していた





▲ゲームコーナーでは友美ちゃんについてのクイズを出題しファンが答える
▼髪の毛を上げるといつもより大人っぽい友美ちゃん
◀最後は会場に来てくれたファンひとりひとりと握手でさよなら

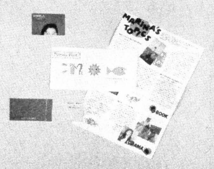
友美ちゃんのファンクラブ「TERAO HEAD'S」では入会すると生写真がもらえる。入会金1000円６カ月分の会費が2000円。入会希望者は〒150東京都渋谷区恵比寿１－21－17恵比寿１丁目ビル３Ｆ「寺尾友美ファンクラブ」☎03-447-8587まで。



渡辺満里奈 「FUNNY FACE」



夏のコンサートツアーも無事終了、この秋は歌手として頑張っているマリナさん。彼女のファンクラブ『FUNNY FACE』はコンサートチケットの先行販売や、ファンクラブのメンバー向けのライブなどを行っているアットホームなファンクラブだぞ。会報は３カ月に１回発行している。入会金500円、年会費3500円。入会希望者は〒150東京都渋谷区神宮前２－４－12フルークス外苑ビル４Ｆ「FUNNY FACE」☎03-5474-9522まで。

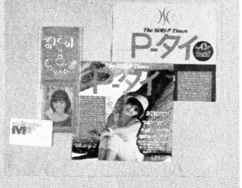


酒井法子 「酒井法子応援団」



のりぴ～のファンクラブの名前は、硬派に『酒井法子応援団』。会報は毎月発行されていて、３カ月に１度、カラー版の会報が、残りの２カ月はモノクロの会報が届くのだ。気になる会費は入会金600円、半年分の会費が1800円と、比較的リーズナブル。入会特典として、特製パスケースがもらえるぞ。

入会希望者は、〒160東京都新宿区四谷４－28大木戸ビル内サンミュージック後援会「酒井法子応援団」☎03-354-8500まで。



杉本理恵 「Rie Station」



理恵ちゃんのファンクラブ『Rie Station』もこの夏に発足したぞ。入会者には、理恵ちゃんがキミの名前を書きこんだ直筆サインがもらえるぞ。会報のほうは、ちょっと発行が遅れているそうだけど、10月中には第１号が発行されるそうなので、今のうちに入会すれば間に合いそうだ。入会希望者は、〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷３－５－６トラスト原宿２Ｆ NAC「Rie Stationコンプティーク係」☎03-5474-2066まで問合せください。



IDOL DATA BANK

♪MELODY DATA♪

バスルームの幻想

作詞／川村真澄　作曲／樫原信彦　編曲／Patrice PEYRIERAS

```
バ スルームノ ゲ ンソウ                    オガ ワ ノリコ
@27T144L16Q805
E8EE8EE8EE8.F8.E8.D8.C8.D8.C8C2.R4.R16
C8CC8CC8CC8.E-8.D8.C8D8.E2.R2.R16
E8EE8EE8DE8.E8.E8.D8.C8.D8.C8C2.R4.R16
C8CC8CC8CC8.E-8.D8.C8D8.C32D32C2.R8.
C8.E8.G8.A2R16G8.A8.G8.E8.D8.C8.D8.E8.
A8G2.R16F8EF8EF8GA8G8R2R8.F8EF8EF8GA8
G2.R16R4.R8GG8.>C8.<R8.G8.R8A8.R4.E8.
EF8.E8.D8.C8D4A8G8.R4A8.R8.B8.A8.G8.
A8E4D8CC8CC8<A>C8DE8D8.R4.GG8.>C8.<R8.
G8.R8AE8.R8.R8EE8EF8.E8.D8.C8E2R4R16A8
AA8G8.FE8FG8.A8E4D8CC4.<A4.>E8.E8.D8C8.
C2.R16R2.
$
```

アイドルデータバンクの情報や上のメロディデータを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局にある郵便振替用紙の通信欄に、あなたの欲しい機種名(88mkⅡ/88SR/88VA/98(5' 2DD)　の4種類のいずれか）を必ず記入し、口座番号　東京9－98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円〔税込〕(送料・DISK代含む）を送金してください。なお、メロディデータは88SR、VAの2種類のみ対応しています。また88VA以外の3種類は、本体に付属してきたシステムディスクが必要です。DISK送付作業は約1カ月ほどかかることもありますので、ご了承願います。

たちまち胸は　泡立つヴィーナス
真珠のような　さざ波に
つま先あげて　スワンのQuick turn
天井からは　雨が降る
恋人　七つの海を越えて
あなたの便りを　こうして待ってる

Come on Rain or Shine
ぐっとみがきをかけて
星よ　ひそかな　乙女の翼を
Come on Dance Dance Dance
輝きたいのよ
愛さずいられない魔法は　バスルーム

淑女(しゅくじょ)になれば
ハッカのカクテル
タンゴで踊って　夜(よ)も更ける
バブルがささやく　甘いララバイ
気がつく間もなく　出るくしゃみ
恋人　一つの夢を分けて
あなたの帰りを　信じているのよ

Come on Rain or Shine
きっと生まれ変わるよ
大地にシャワーを　アンデスの彼方
Come on Dance Dance Dance
見まちがえるほど
キッスをしたくなる秘密は
バスルーム

お願い　ホヤホヤの情熱に
待ったをかけるの　おしまいにしてよ
(※印くりかえし)
(△印くりかえし)

CD



▶範ちゃんが、現在歌っているのが、この『バスルームの幻想』。今までの範ちゃんの曲に比べてポップな感じの曲だ。C/W曲は『月光熱』。7月4日発売。

小川範子



アイドルデータバンク HOTLINE

データバンクではお便りお待ちしてます！

表紙あてクイズの当選者は

今月の表紙あてクイズ、正解は小川範子ちゃんでした。さて、予想は当たったかな？　まずは当選者の発表。三重県の清水和人くん、福島県の村山修一くん、鳥取県の森下厚くん。以上3名、おめでと～。テレカを送ります。ちなみに、票数が多かったのは木原美智子ちゃんと杉本理恵ちゃん。傾向として、全体的に残念賞狙いのヤツが多いみたい。その残念賞ですが、今月からドラゴンジムで理恵ちゃんがコーナーを始めたので残念賞候補がとにかく多い。そんななかで、寺尾友美ちゃんの名前を書いてきた東京都の長谷部重人くんを今月の残念賞とします。長谷部くんには寺尾友美ちゃんの生写真＆ＦＣの会報をプレゼントします(提供：フロムサイドプロモーション)。



◀お待ちかね。12月号（11/8発売）の表紙＆DBは杉本理恵ちゃん。DBは8ページまるごと理恵ちゃん特集だ

1月号の表紙を当ててね

えー、今回の表紙あてクイズは、'91年1月号（12/8発売）の表紙を当ててください。ハガキに予想するアイドルの名前を1名書いて、編集部「1月号表紙あてクイズ」係まで送ってね。見事正解した人の中から抽選で3名にコンプテレカをプレゼントします。また、惜しくも表紙にならなかったけど、ほかのコーナーに出てるなど、カスった人にも抽選で1名、残念賞をプレゼントします。残念賞はその時の気分次第で、何が当たるか内緒！　さあ、本命狙いでもカスり狙いでもＯＫなのでどしどしハガキで応募してね。〆切は11月7日です。

ファルコムレーベル イベントのお知らせ

理恵ちゃんの歌も聴けるぞ

11月に東京・大阪・名古屋の3カ所で「ファルコムフェスティバル'90 Winter」が開催されることが決定したぞ。

このイベントではOVA「イース」上映会のほか、J.D.K.BANDやミス・リリアの杉本理恵ちゃんのミニコンサートも予定されているぞ。

理恵ちゃんのほうは、12月5日にリリースされるセカンドアルバムの中から数曲を披露する予定なので、ファンとしては見に行くっきゃない。詳しい日程、会場は下の表を見てね。

「ファルコムフェスティバル」日程

11/3(祝)	東京	天風会館ホール ……16：00～18：00
11/18(日)	大阪	エル・シアター ……16：00～18：00
11/24(土)	名古屋	港湾会館 ……16：00～18：00

★詳しくはキングレコード(☎03-945-2122)まで

※各会場とも入場無料(当日、会場で整理券を発行します)

HARD PACK PAGE



季節はもうすっかり秋。「オーディオフェア」や「楽器ショウ」などボクらにはたまらないイベントがめじろ押しの季節だね。もしもおもしろいグッズを見つけたら、このページあてにおたよりしてほしいな。

さて、今月はMSXの新規格など情報盛りだくさん。めずらしく(笑)プレゼントもあるゾ。マックのコーナーでは近未来の南洋を舞台にした空母アクションSLG『CARRIER COMMAND』を紹介だっ!

NEW PRODUCT 1

LINDBERGの歌にのり、カジュアルパソコン登場

セイコーエプソン 『PC CLUB』 168,000円

『PC-9801』シリーズの互換機として有名なセイコーエプソンの『286』シリーズ。このシリーズに、ニューフェース『PC CLUB』が加わったんだ。

この『PC CLUB』は、セイコーエプソンが初めてターゲットを、ホビーユース中心の若い層に絞って登場させた16ビットパソコン。初めての試みだけに、エプソン側もいろいろ気配りを見せてるよ。じつは『PC CLUB』というのは愛称で、型番で言えば「PC-286C」。ニックネームを付けたり、キャンペーンキャラクターに大人気のバンド、 LINDBERGを起用したりと、その努力はなかなか評価できるね。

デザイン的にはキーボードと本体一体型で、米国のゲーマーを夢中にさせてるマシン『アミガ』に似ている。そういえば、パソコン出始めのころの8ビットマシンにも似ているなあ。

もちろん、性能的にもCPUには、最近のスタンダードになりつつある80286(10MH)を使っているし、3.5インチFDDを2基持っている。 拡張スロットが1枚分なのがちょっぴり残念だけど、パワーは充分。お父さんに貸してあげても、ビジネス機として使えるよ。『PC-9801』のソフトも利用できるから、会社の仕事も家でできるんだってことで、購入費を援助してもらえるかも。

ホビー向けとしては、ゲームを楽しむときには、サウンド機能の充実が絶対不可欠なんだけど、FM音源3和音、SSG音源3和音を搭載しているから、効果音もバッチリなんだ。LINEOUT端子を使って、外部スピーカーにつなげば、手軽に迫力サウンドが楽しめるゾ。

気になる価格は168,000円で、機能からいってもかなりお買得。でもディスプレイが別売なので、そのぶんの予算も忘れないように!



▲『PC CLUB』は『PC-9801』のソフトが使えるホビーマシン

同時に発表された『PC-286LP』は、キーボードから液晶ディスプレイ、48ドットの熱転写プリンタ内蔵で、すべてコレ1台でOKの、オールインワンタイプ。ワープロ感覚で購入し、利用できるから、初心者にはいいかも。価格は298,000円。

問い合わせ ☎03(377)3531

 イラスト/スージィ甘金

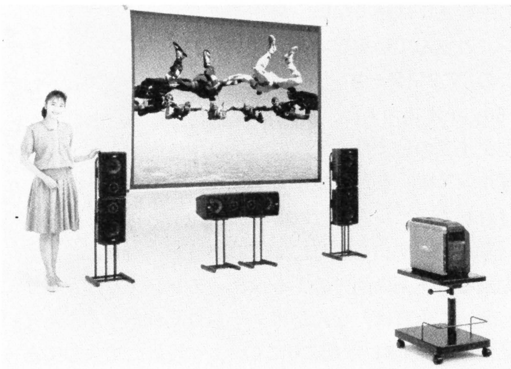
NEW PRODUCT 2

明るく見やすくなった液晶プロジェクター

シャープ『XV-H1、H1Z』450,000円、500,000円

カラー液晶プロジェクターといえば、シャープ。そのシャープが9月に、従来販売していたカラー液晶プロジェクターをより見やすく工夫した新製品、『XV-H1』(450,000円)と、『H1Z』(500,000円)を発売するんだって。

テレビの場合、画面が大きくなればなるほど後ろのでっぱりも大きくなってしまうけど、プロジェクターなら29インチだって、100インチだってスクリーンの厚さは変わらないから、ウサギ小屋といわれる日本人の家でも、ちゃーんとミニシアター並の大画像を楽しむことができる。AVファンなら100インチの画面をぜひ家に置きたいね。



▲明るく見やすくなった大型カラー液晶プロジェクターシステム

今回改良されたのは、照度。やはり画面の後ろから至近距離で光をあて、画像をつくり出すブラウン管式とはちがって、遠方から光をあてるプロジェクタータイプはどうしても画面が見にくくなってしまう。それを液晶パネルの液晶部開口率を大きくし、映写機の光源のメタルハライドランプの照度を上げたことで、とっても見やすい画面になった。照度はなんと、660ルクスもあって、従来の『XV-100Z』に比べると、ちょうど2倍も明るいことになる。

さらに、レンズに工夫を凝らし光源と画面の距離をかなり縮めたことにも注目。100インチにすると3m、40インチだと、たった1.2mだけでよい。

『H1Z』のほうは、画面を1/2まで小さくすることのできるズームレンズも採用している。2機種とも89,500画素を持つ液晶パネルを採用。Sとビデオの入力端子も各2系統持っているよ。

問い合わせ ☎03(269)4949

NEW PRODUCT 3

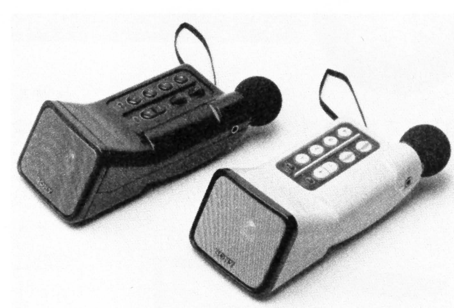
「拍手が少ない!」デーモン閣下の声にびっくり

ソニー『Mr.あいのて デーモン小暮版、オール阪神・巨人版』各10,800円

いつでも、どこでも、カセットをセットするだけで、気軽に歌が楽しめる『Mr.あいのて』は、おりからのカラオケブームにも便乗して、なんと5万台を売ったんだって。

ボイスチェンジャーでコミカルな味を出したり、「それっ」とか「よいしょ」なんて掛け声が入れられるところがウケているこの『Mr.あいのて』に、このほどあのデーモン小暮や、オール阪神・巨人の声を使った新バージョンが新登場した。あの低音で「笑うのが礼儀だろう」とやってくれるわけ。「かめへん、かめへん」とか「かんにんやで」など、盛り上がることウケアイだ。

問い合わせ ☎03(448)3311



◀有名人の声であいの手が入るゾ

NEW PRODUCT 4

自慢は7オクターブの音域

赤井電機『EWI3000』60,000円、『EWI3000m』65,000円



▲『EWI3000』と音源の『EWI3000m』

赤井電機から、木管楽器タイプのコントローラー『EWI 3000』と音源『EWI3000m』のセットが発売された。

木管楽器っていうのは、音を出せるようになるまでが難しいんだけど、そこは電子楽器、手にしたその日から吹けばすぐ音が出る。

『EWI3000』のセンサーは、息の微妙なニュアンスや唇圧の強さなども読み取る豊かな表現力が自慢。

さらに『EMI3000m』のほうは、なんとアナログ音源。デジタル音源にはない厚い音がたのしいゾ。

問い合わせ ☎044(434)7711

NEW PRODUCT 5 プロもおススメのSUPER-MRC搭載

ローランド『マイクロコンポーザー MC-50』
78,000円

なんと78,000円という価格でローランドから発売されるシーケンサー『マイクロコンポーザーMC-50』。これに搭載されているシーケンシャル・ソフト『SUPER-MRC』は、これまで『MC-50』の上位機種に搭載され、プロのミュージシャンたちからも根強い支持を受けていたもの。それがROMに焼き込まれているので、電源を入れればすぐに使える状態になる。立ち上げ時のわずらわしい手間はいらないワケ。

MIDIは、ふつう16チャンネルなので16種類の楽器しかコントロールできないけど、『MC-50』は独立した2系統のMIDI出力を装備しているから、合計32チャンネルの楽器を別々にコントロールできる。メモリ容量も256Kバイトとたっぷり。最大で4万音、8ソングが記憶できるから大作もOKだ。

問い合わせ
☎03(251)5595



◀280×271×47㎜と小柄だけど、機能は抜群の『MC-50』

NEW PRODUCT 6 写真とビデオ、迷ったらコレ!

富士写真フイルム『フジックス-8写ルンですアダプターキットAK-60』3,400円

体育祭や文化祭、修学旅行。秋のイベントはめじろ押し。さて、迷うのがビデオで撮るか、カメラで撮るか。ビデオのほうが動きがあっていいんだけど、いつでもどこでも見るってわけにはいかない。そこはやっぱり写真の手軽さには勝てない。ウーン、と悩んでいるなら、この『アダプターキットAK-60』がオススメだ。

小型タイプの8ミリビデオカメラに『写ルンです』をとりつけるキットだけれども、コレを付ければビデオと『写ルンです』を同時に操作でき、動画と静止画の両方のシャッターチャンスを逃がさずにすむ。聞いてみれば、なんだボクでもつくれそう! っていう商品だけど、手ブレが起こりにくいよう設計に工夫してあったり、ライトや外部マイクも取り付けられるあたりに3,400円の価値アリ。

問い合わせ ☎03(406)2981



◀アイデアに拍手したいアダプターキット。欲張りなキミにぜひ

NEW PRODUCT 7 簡易アニメも楽しめる欲張りソフト

和知電子機器『画楽多98』9,800円

少々デッサン力に難有りでも、気軽に挑戦できるのがグラフィック・ソフトのいいところ。描き直しも簡単だし、反転などのワザを使えば、それなりに見れる物ができる。ゆがんじゃったら「まだマウス操作が不慣れなもんで」なんてゴマかせるのもイイ。



▲簡易アニメーションまで楽しめる『画楽多98』

そんなパソコン・グラフィックスを気軽に楽しめる、低価格ソフトをご紹介しよう。『画楽多98』(9,800円)だ。

このお値段で、結構性能的にイイ線いっているおススメソフト。すでにMSX用が発売済みで、なかなか評判がよく、今度『PC-9801』シリーズ用も発売となったわけ。動かすには、MS-DOS Ver3.1以上が必要。

4096色中14色が同時使用可能で、モードは72種類のペンと3種類のスプレーが用意されている。サークルやボックスを描く機能や塗りつぶし機能、回転機能などはもちろんのこと、作成した画像にテロップ感覚で飾り文字を挿入したり、失敗したときに、もう一度直前の状態に戻れるアンドウ機能まであって、グラフィックスの基本機能はひととおりそろっている。また作成した絵をセルに見立て、コマ割りの位置を指定すれば、簡易アニメーションも楽しめる。かなりお得だね。

問い合わせ ☎03(255)7401

プレゼント!!

この『画楽多98』を抽選で3名にプレゼントしちゃおう! ハガキに住所、氏名、電話番号、年齢、今後このコーナーでどんな記事を紹介して欲しいかを書いて、
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部「画楽多98プレゼント係」
まで。締切は10月30日消印有効。

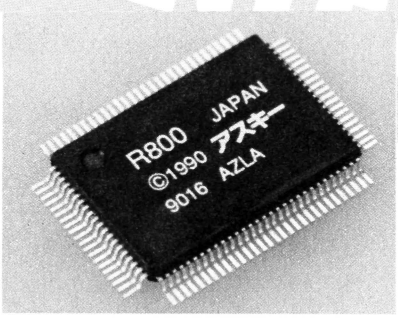
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります
※当選者の発表は賞品の発送をもって替えさせていただきます

ZOOM UP

しばらくなりを潜めていたMSXに、新規格が登場。10倍早くなって、新OSも登場。期待できそうだぞ！

MSXに新規格登場!!

アスキーが、いままでのMSXよりも約10倍も処理速度の早い新規格『MSX turbo R』を発表した。1988年9月にMSX2＋を発表して以来、とくにコレといった大きなニュースがなかったMSXの世界だけに、MSXユーザーにはやっときたかというニュースだね。



▲これが新開発のCPU『R800』

『MSX turbo R』のCPUは、従来と同じ「Z80」に加えて、アスキーの半導体部門が開発した16ビットの「R800」が搭載されているんだ。「R800」は、「Z80」用のプログラムならすべて動作する、「完全上位互換性」を保ち、同じクロックで4倍の処理速度を持っている。

『MSX turbo R』は、以前の物と比べるとクロック数が8倍にセットされているので、単純計算では32倍も高速になるわけ。

もちろんこれは理論上のことで、世の中そう簡単にことが運ぶわけじゃないし、コマンドによっても処理速度はかなりちがってくる。何倍早い？　と聞かれても困るけれど、平均的に約10倍は早くなった。

すでに松下電器産業から、この「R800」を搭載したMSXパソコン『A1ST』(87,800円）の発売も発表されている。

知っていると思うけど、MSXとは、「たとえメーカーがちがっていても、MSX規格に基づいたマシンであれば、同じソフトが動く」という互換性を重要視した規格。アスキーの西和彦社長（当時は副社長）が、パソコンに大切なのは互換性として、このMSXを1983年に発表した。

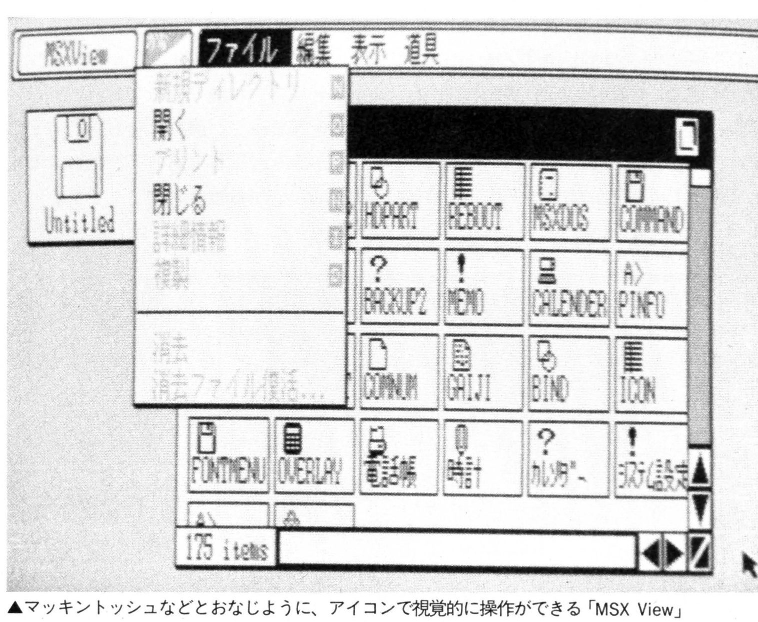
その日から今日まで、その考え方は、なんら変わっていない。MSXは、その後MSX2になり、MSX2＋と性能アップされたものに変わってきたけど、そのたびに必ず、前のマシンで動いていたものは100%新しいマシンでも動くという約束は守られている。世代交代が激しいこの世界、ユーザーとしては、安心して購入できる数少ないマシンのひとつだろうね。

西和彦氏が、「MSXでプログラムをつくっている人は少ないかもしれないが、たとえ少数の人の短いプログラムでも、それを使う人がいる以上、新機種でもそのプログラムは走らなければならない」と言っていたけど、ホント日本中のコンピュータ・メーカー各社さんにこの姿勢を見習ってもらいたいよ。

ま、MSXは、そうした安心感と手頃な価格が魅力となって、子供からおぢさんまで幅広いユーザーに支持されているんだけどね。400万台（国内200万台、海外200万台）も生産されたというから、キミの周囲にもひとりやふたり、MSXユーザーがいるんじゃないかな。

今回「R800」の搭載で、ソフトのほうも高機能のものが登場してきそうだ。

今回のＣＰＵの性能アップに合わせてＯＳも、マウスを使って視覚的に操作ができるユーザーインターフェース「MSX View」が同時発売、今後のソフト戦略に大きく影響してきそうだ。従来のソフトも、マウスでアイコンメニューのなかから選んで指示するという操作性の高いものが、新バージョンとしてドンドン登場してきそうだね。



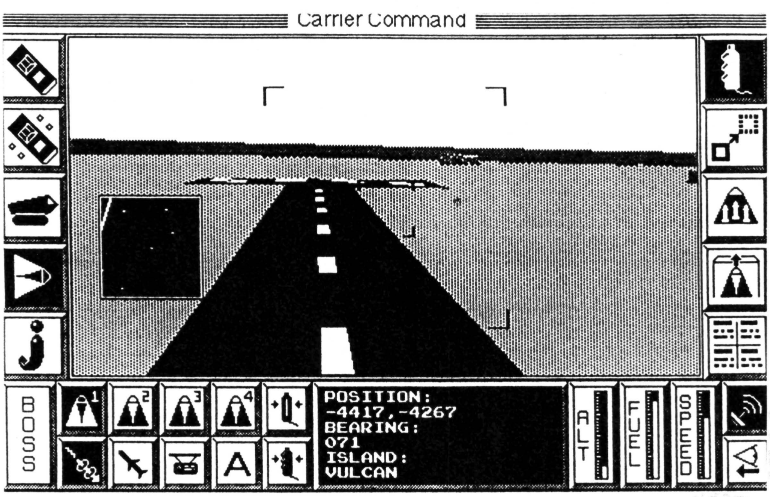
▲マッキントッシュなどとおなじように、アイコンで視覚的に操作ができる「MSX View」

WELCOME TO MACINTOSH

1カ月のごぶさたでした、WELCOME TO MACINTOSHのコーナーは、今月も健在だよ〜ん。今回は南海を舞台に、最新鋭航空母艦の活躍を描く、『CARRIER COMMAND』を紹介しよう。艦載機と揚陸艦をうまく使って、島々を手に入れろ！



最新鋭航空母艦、発進せよ!!



◀戦闘機から見た基地の滑走路

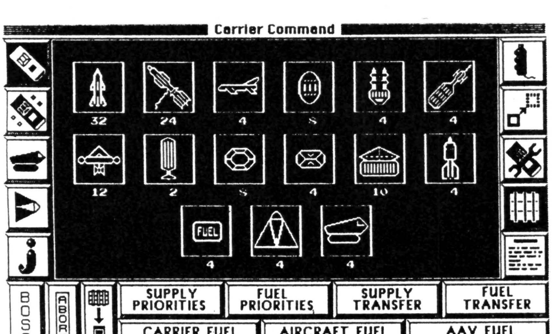
英語で航空母艦のことをCARRIERっていうんだけど、この空母をあつかったゲームが、今回紹介するMICRO-PLAY SOFTWARE社の『CARRIER COMMAND』だ。舞台となるのは2166年の南洋の島々で、プレイヤーは空母の艦長として、敵の島々を叩いて占領するというSLGだ。

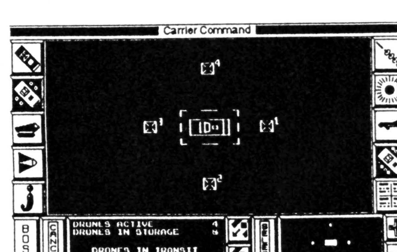
ゲームはアクションモードとストラテジックモードの2種類が用意されている。最初から決まっている敵味方の領土（島）を取り合って戦うのがアクションモード。最初はそれぞれひとつの島のみ占領してあって、残りの島を占領しながら戦うのがストラテジックモードだ。ストラテジックモードだと、まず手近な島を占領していって自軍の領地を広げなきゃならないので、敵と遭遇するまでにかなりの時間がかかる。逆にアクションモードはゲーム開始直後からいきなり敵戦闘機との交戦に入る。どちらにしても、自軍の本拠のある島を占領されたら負けた。

空母にはいろいろな武器や装置が搭載されていて、そのすべてをうまく使いこなさないと敵との戦いには勝てない。まず搭載されている武器は、レーザー砲と対空ミサイルの2種類で、このほかに戦闘に使用できるものとして、戦闘機と小型の揚陸艦が用意されている。武器以外の装置は、自動修理装置とエンジン、レーダーのほか、フレア（めくらまし）、ドローン（無人の偵察用ポッド）などだ。

レーザー砲と対空ミサイルは空母で操作する。照準をあわせて撃つだけの簡単なものだ。戦闘機や揚陸艦の武器は、レーザー砲やミサイル、爆弾など選択して搭載させてから、それぞれ空母から発進させ、直接操作する。

だから空母と戦闘機や揚陸艦を同時に操作することはできない。これがこのゲームの難しいところ。自動操縦機能はあるんだけど、目的地を指定してそこに着

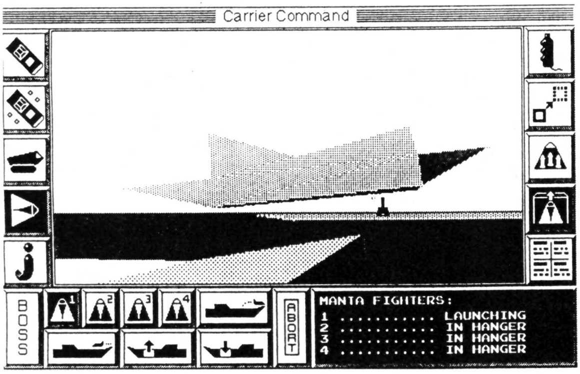




▲偵察用ポッドの位置を決める。4基まで設置可能

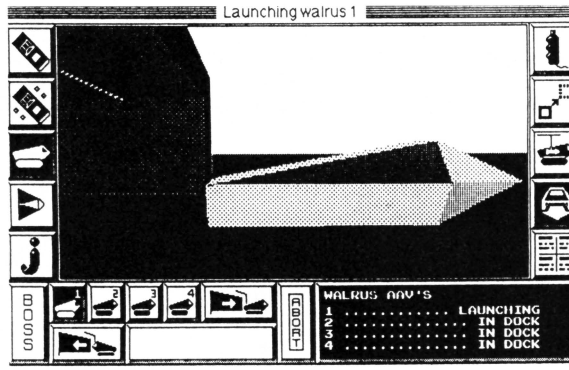
◀搭載できる武器、装置のアイコン一覧

戦闘機



▲戦闘機MANTA 1の発艦の瞬間

揚陸艦



▲揚陸艦WALRUS 1の発進

いたらその位置で待機させるしかできないので、ひとつの武器(戦闘機にしても揚陸艦にしても)を使い始めたら、ほかはお留守になっちゃう。ただ幸いにも、敵は操縦系統がつながっている物しか相手にしないので、戦闘機を操ってるうちに空母がやられた、なんてことはないようだ。

占領はどうするかというと、揚陸艦で自動制御のコンピュータを島にセットするだけでいいんだ。この自動制御コンピュータというのは、セットすると自動的に作動して、その島に基地や生産装置をつくり始める。生産装置は3種類あって、燃料、武器、各種装置のどれかをつくらせることができる。どれをつくらせるかは、揚陸艦に搭載するときにあらかじめ設定しておく必要がある。ただし、すでに敵に占領されている場合は、まず敵の基地を叩いてからでないと占領できない。敵の基地からは戦闘機が出てくるので、気をつけないとヒドイ目にあう。

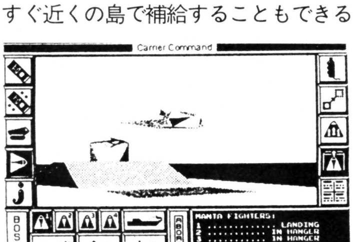
マップにはたくさんの島があるんだけど、となりあった島の間では物資のやりとりができるようになる。そこで、となりの島を順に占領していくと、遠くの島々で生産させたものを、空母のすぐ近くの島で補給することもできるようになる。だから、できる限り、近隣の島々を順に占領していくのがいい。

さて、空母に搭載されている戦闘機と揚陸艦の話も少ししとこう。戦闘機は格納庫に4機まで搭載でき、必要なときにカタパルトにあげて発艦させることができる。戦闘機の操縦は自分で好きなようにできるし、さっきも書いたようにあらかじめ目的地を設定して自動操縦で飛ばすこともできるんだ。目的地に着くとBEEP音が鳴ってメッセージが表示され、その位置で旋回して指令を待つから、つぎの行動に移ればいい。搭載する武器は、発艦させる前に指定しておく。搭載できるユニット数には限りがあるので、任務別にあわせて武器や弾薬を選ぶ必要がある。

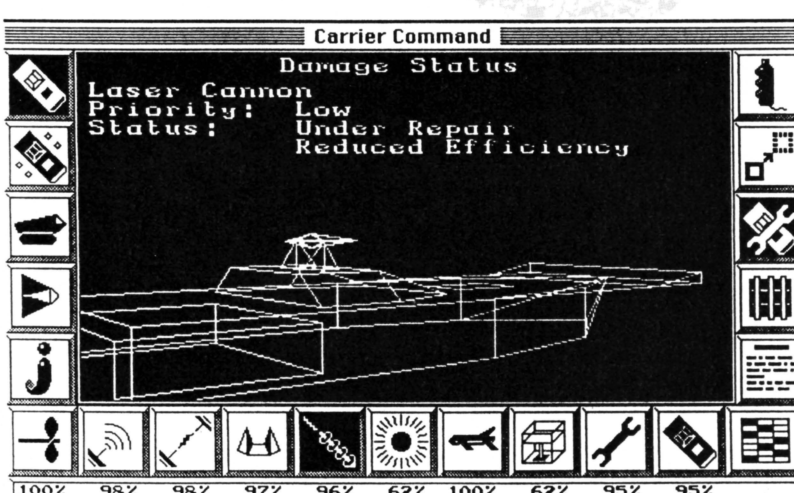
揚陸艦も扱いはほぼ戦闘機と同じだ。ただひとつだけちがうのは、島を占領するための自動制御装置を搭載して運べるってことだ。あとは海を移動するのか空を飛ぶかだけのちがい。揚陸艦も搭載できるユニット数に限りがあるので、やはり搭載兵器などはちゃんと選ぶ必要がある。

どちらも発着艦は自動制御で、マウスをクリックするだけでいいんだけど、着艦させる場合はある程度空母に近づいていていないと命令できないようになっている。遠隔操縦はできるのに、ちょっとおかしいゾ。どちらも発着艦時にはアニメーションを見せてくれるんだけど、なかなかリアルでよいよ。

このほかにも細かい設定がいろいろあるんだけど、ちょっと多過ぎて紹介しきれないのが残念。でも、だいたいの雰囲気はわかってくれたかな？　単純明快なドンパチゲームより、細かい設定にひたってゲームをじっくり楽しみたい、な〜んていうちょっと大人っぽい人向けのゲームだね。これからの季節にはいいんじゃないかな。



▲MANTAは垂直着陸ができる



▶故障箇所もワイヤーフレームで見せてくれる

英語は面白く

ゼロからの英語マスター

あなたのまわりをよく見まわしてみよう。急に英語の成績がUPしてきた人がいませんか？

もしそんな人がいたら、「ドリッピー？」と声をかけてみたら、コクンとうなずくかも知れません。

〝ドリッピー〟とは、『イングリッシュ・アドベンチャー』の初級者版〝家出のドリッピー〟のこと。いま、学校や塾の教師たちに「なぜあの子に実力がつきはじめたんだ」と騒がれている英語教材です。

先生もびっくり、家出のドリッピー

「内容のおもしろさに思わずのめり込んでしまう」という人が多いのですが、それもそのはず、この〝ドリッピー〟の作者は、中級編『追跡』と同じ、米国で人気No.1のシドニィ・シエルダンなのです。

それにうれしいのは、日常会話に必要な単語、いいまわしかたなど、生きた基礎英語がこの教材にはみごとにインプットされていること。しかも、名優中の名優、O・ウェルズを始めとする、ケーシー・ケーサム、ジエリー・ルイスなどの名優の、血の通った表情ある語りで、イントネーションもバッチリ身につけられるのです。

学生だけではなく、英語を一からやり直したい社会人、海外旅行へ行く予定のある人、家事や仕事の合い間に英会話を身につけたいと思っている人も、この〝ドリッピー〟なら、三日坊主にならずにすみそうです。

〝家出のドリッピー〟は評判通りのすごい教材です。

あなたも『家出のドリッピー』を聴いてみたくなったら、まずは試聴の申し込みをしよう。ハガキか電話で申し込むと、第1回分の教材が送られてきます。気に入らなかったら、教材到着後10日以内に返品できます。もちろんこの試聴は無料です。

続けて勉強したいと思ったらそのままに。1カ月後に第2章、続いて毎月定期的に教材が送られてきて、12章、1年で『家出のドリッピー』は完了します。会費は、CDの場合、月4、500円、カセットは月4、000円（消費税別）。

『家出のドリッピー』が完了すると、初中級コースの『コインの冒険』、又は話題の中級コース『追跡』が待っていますが、『家出のドリッピー』だけで終えるのも、『家出のドリッピー』の途中の章で終えるのも、連絡さえあれば自由です。

試聴の申し込みは、このページについているアカデミー出版行きのハガキに『ドリッピー希望』と印せば利用できます。

◇　◇　◇

※電話でのお申し込み番号は、下にある通りです。

試聴の申し込みは電話をするか、ハガキを送ればよい。（試聴申し込み用ハガキがこのページにアカデミー出版から提供されているから、それを利用して下さい）。入会した場合の費用は毎月カセットは4、000円、CDは月4、500円（消費税別）。『コインの冒険』も『追跡』も12カ月、全12章で完結する。入会金、郵送費等は不要。

なお、『コインの冒険』を終えると2年目コースとして自動的に『追跡』に、『追跡』から入会した人は上級コースの『ゲームの達人』に進むシステムになっているが、1年だけで終えるのも、途中の章で退会するのも常に自由。その場合はEA事務局に連絡すればよい。

◇　◇　◇

早く教材の欲しい人は、EA事務局に電話して下さい。

日本全国フリーダイヤル
0120—077077
東京　03(496)6666
札幌011(631)7777
仙台022(265)5555
名古屋052(971)2222
京都075(701)6666
大阪　06(452)2222
福岡092(831)3333
電話は休日も受け付けています。

〒150　東京都渋谷区鉢山町15—5
アカデミー出版

なくちゃ

好きこそものの上手なれ



「いままではいろいろと英語の教材で騙されてきましたが、今度こそは騙しでないことを証明。楽しく勉強しております。この教材はすべてが最高です」ワープロで打ってきた会員からの通信。この便りが今評判の『イングリッシュ・アドベンチャー』のすべてを物語っている。「英語を冒険にした」というこの教材、どうしてそんなに効果があるのだろう。

成績急上昇のアイツも「英語の冒険者」かも…

「大学入試に大変役に立ちました。英単語が面白いように覚えられ、熟語、構文も無理なく頭に入ってきたおかげです」

　Ｅ・Ａが発足してからというもの、3月の受験期が終わるとこのような喜びの便りが事務局に舞い込んでくる。教材の正当性の証明だ。

「2年間お世話になりました。この間、英語の実力テストが校内上位になりました」

と、このように、英語の成績がすこぶる上がったという報告も数多い。ホンモノの証拠だ。

　いやいや、この程度で驚いてはいけない。Ｅ・Ａを勉強して海外へ雄飛する人たちも多いのだ。

「客員教授として米国へ行きます。オーソン・ウェルスのテープを持って行き、現地でも勉強します」

　まさに信じられない反響ではないか。

　テキストが画期的なのだ。

　ストーリーを書いてくれたのはアメリカのベストセラー作家のシドニィ・シェルダン氏。筋書きがあまりにもハラハラ、ワクワクする展開なので、先を知りたくて読み進むものだから、英語の勉強がちっとも苦にならないのだ。

　バツグンに面白いストーリーをナレートしてくれるのはかのオーソン・ウェルス氏。ダミ声ではあるが、巨体から発散させるような人間臭いナレートなので、これを聞いてて飽きがこないのだ。

　高校生程度の英語力があれば中級編の『ザ・チェイス』を聞くのがいいだろう。悪と対決するという約4万語からなるサスペンスだ。

　初級の人には思わず笑ってしまう、しかしながらサスペンスの『家出のドリッピー』がある。初級と中級、どちらにしようか迷っている人には、初中級コースの『コインの冒険』をおすすめする。

　英語の勉強は面白くなくっちゃ。それがＥ・Ａのモットーなのだ。

10日間試聴できる

　自分もちょっとやってみたい人に『イングリッシュ・アドベンチャー』の規約を紹介すると、まず、この組織は会員制になっていて、教材の内容を試してみてから入会するかどうか決めることができる試聴制度をとっているから、半信半疑の人も安心して申し込める。

　第1章を試聴してみて、これを続けようと思う場合はそのまま使っていると会員として登録され、翌月には第2章が送られてくる。入会したくない場合は第1章を受け取ってから10日以内に返品すればよい。また途中で退会することも自由。

ひろばのコーナー



イラスト／岡林みかん

ザンゲの値打もないけれど

あいかわらずご盛況のザンゲだが、今月から、少し趣向を変えることにした。なにより文面で笑わしてくれる告発（イラストも可）を中心に取り上げていくぞっ。まちがい捜しはキリがなくって、もぉ〜。

坂本ネコマタ丸の巻

ナンテコッタ電波の雪悠ゆづきさんのイラストの下の文、「成長しなかったみ」の「み」とは果たして何なのか、次号を待てっ（おいおい！）！（魔剣士N）

教えてしんぜよう。ぼくの「みゃお」という鳴き声の初めの文字が誌面にのりうつってしまったのだ。怨念さえあればなんでもできるど！　ここでもう１度やってみせよう。ぬ〜ん…みみみみ、ほらね。

プリティー平井の巻

ソフトハウス伝言板のウルフチームのコメントのなかで、「連続嫁働」とは「連続稼動」のマチガイでは？　それともほんとーに連続で嫁が働いているのか（笑）？（AXCIE）

そうだよ。ウルフチームさんには、とっても働き者の嫁さんがいるんだもんね。これ、業界の常識だよ。ついでにコンプの副編の久木さんには嫁さんがいないんだよ。これも、業界の常識だよ。

ラグジュアリーひろこの巻

「ひろこの今月のザンゲ返し」のタイトルが「サンゲ」になってる。ザンゲ返しのザンゲである。ぷっぷっぷっ、笑っちゃうねえ。（ドラゴン乙女）

ふんっ、来ると思ってたよ。そーだよ、気がついたときは遅かったんだよっ。せっかくザンゲ返ししたのに、返り討ちにあっちまったい。あとね、「スニーカーフェア」の迎夏生さんの名前をまちがえたのも、ひろコざんす。ごめんねっ！

渡辺テルコンの巻

219ページのイラストに「緒田信長」とサインしてありますが、こーゆー名前の武将を私は知りません。イラストレーターの渡辺さん、「ちょだ・のぶなが」氏について、くわしく教えて！（PON）

テルコンです。毎月コンプのかたすみにカットが載るだけでもうれしいのに、ザンゲまでできるなんて夢のようです。喜んで反省します。ランラン。

カメハメハメ浜田の巻

福袋「そよかぜ」の「しかし、それは杞憂でした」というのは「杞憂」のまちがいだろ。フリガナふっといてまちがえんなよっ。（ボー・ジャクソン）

すべては、ボクの無学のせいです。ボクは、無学で無知でドジでノロマなカメハメハメ。スケベしか熊のない男です。あ、また、まちがえた。熊じゃなくって、能でした。こんなボクでよかったら、キミたちのお姉さんを紹介してくださいね。

番外編・読者からの挑戦状

おい、ひろコ！　オレが文句を申し出てやるぜっ！読者にだってミスはあるんだ。だいたい編集者のほうがあっとーてきにミスが多いじゃんか、ハッハッハ。これが秘技：文句のあるヤツは申し出ろ返しだっ！　さらに、挑戦状：おまえのミスを３カ月以内に見つけてみせるっ!!（服部大助）

うーむ、まさかホントに文句を申し出るヤツがいたとは……。さらにその不敵な挑戦、受けてやる！

イラスト／中野豪



今月のザンゲ王！

今月のザンゲ王は、トップ＆ロボクラのアシスト、坂本ネコマタ丸だあっ！　いつかこの日が来るとは思っていたが、ネコマタ丸自身には覚悟ができていたであろーか？　ではさっそく、彼の釈明に耳を傾けてみよーではないかっ！



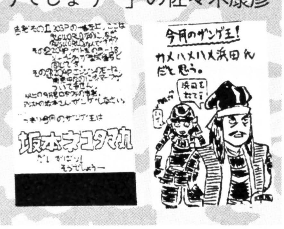
ザンゲ王の御言葉

わ～はっはっはっ、ついにねこが"王"と呼ばれる日がきたのだ！　ひれふせ愚かな人間どもよ。神の審判は下されたのだ。21世紀はねこが支配する時代になるぞ。やーいざまあみろ！

ああ、けらないで。痛い痛い！　いいじゃないかよお、ちょっとまちがえたぐらいでそんなにイジめなくても…。ああ、佐藤編集長…あやまりますからシッポをふまないで……。

ザンゲ王予想的中者発表！

今月の的中賞は、「ずばり！　そうでしょうー」の佐々木康彦（おめーは丸尾クンかっ）。それから今回は、予想はハズしたもののイラストが編集部内でバカウケした宗近三十郎を、特別表彰するぞ。告発賞は「次号を待てっ！」で笑わせた魔剣士N、おめーだぁ！



今月の3バカ大将



天高く、バカ吠ゆる秋、今月もいろんなバカさんからハガキをいただいたよ、グラッチェ。選ばれた大将にはテレカをあげるよ、ごっつぁん！

どじ話

先日、地下鉄に乗ってたら、発車直前に子どもをオンブした母親が飛びこんできた。その瞬間ドアが閉まり、背中の赤ちゃんの頭をガツーンと直撃！　車内に赤ちゃんの悲痛な泣き声が響き渡り、一同ビックリで笑えなかった。（東京都・斎藤裕之）

あっぶねぇ～！　そりゃ笑えないよ、一歩まちがえたらスプラッタだもん。お母さん、気をつけてくださいよぉ。（ひろコ）

私の思いこみ・Ⅰ

拙者は愚かにも、某ゲームソフトの広告に記載されていた「人工無脳」を「人工知能」のまちがいだと信じこんでいたのである。介錯（解釈）を願いつかまつる。（埼玉県・二重丸）

ふっふっふ、ザンゲコーナーの告発の常連ならではの思いこみだなっ。人のまちがい捜しばっかやってるからぢゃ。バカタリ。ひろコが天誅を下してしんぜよーぞ。ズバーッ。（ひろコ）

私の思いこみ・Ⅱ

「匿名希望」というコトバを、すべて同一人物のペンネームだと思いこんでいた私。だが、友だちにもそういうヤツがひとりいたので、他にも何人かいるにちがいないと、またもや思いこんでる私である。（福島県・氷山の一角）

いねーよ、そんなヤツ。そんな大ボケのカン違いするのは、キミとその友人くらいなもんだ。類は友を呼ぶってか。（ひろコ）



Graphic Guerrilla

グラフィック・ゲリラ



グラ・ゲリ増ページを願うみなさんのご要望に応えて、新年号では「新春グラ・ゲリ大特集」をやるぞっ！　常連はもちろん、ボツに泣いてた人びとも、ガンガン送ってちょ！

今月のひろコ賞



▲愛知県・ポテちゃん　『バック・トゥ・ザ・フューチャー3』見てひろコは『バック・トゥ・ザ・フューチャー3』見てないよぉ。見たいんだよぉ。ロードスでは、ひろコはスレインが好き（ポッ♡）なのだ。いい趣味でしょ？



▲神奈川県・SPRITEちゃん　常連宣告、うれしいよ～ん！



▲神奈川県・神手悟喜クン　こーなったら冬休みしかない！



▲北海道・雅流わたるちゃん　元気のいい絵だ、うれしいな



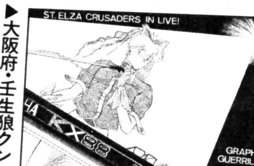
▶岩手県・魔道士ぼびークン　宿題できた？　ごくろーさん



▶奈良県・雪悠ゆーとちゃん　ペンネーム、変えたのかな？



◀岡山県・彩弧玲奈ちゃん　次はメッセージも書いてちょ！



▶大阪府・壬生狼クン　ひさしぶりっ。車の免許取得おめでと！





◀千葉県・羅雅亜クン 就職、決まったですかぁ？



▲岡山県・渡邊賢司クン ひろコなんか坊主の子孫だいっ！



▲奈良県・KO―JIクン 今月は『サークII』の付録だぞ～！



◀大阪府・大森鋭貴クン 1日1枚の誓い、守ってる？



▶静岡県・HALクン マンガの応援、ありがと～、うれしー！



▲神奈川県・零紀さむすクン グラ・ゲリを見捨てないでね



◀岩手県・ダン・ダルククん ひろコは一生結ばれないの…



▶兵庫県・小町姫ちゃん 全国の受験生、がんばろー！



◀千葉県・Z²UKAクン 1㎜平方だなんて……ははは

▼長野県・銀嶺竜クン ティンカーベルのよーな妖精がカワイイ！





▲埼玉県・デモノバくん こらこら、人のトーン使うなって



◀愛知県・加藤由紀子ちゃん 今月は豹の神。かっこいいぞ！



▶奈良県・美海優霧ちゃん くまみ陣ちゃん、ファンだぞ！



◀兵庫県・水樹悠ちゃん こちらこそ、よろぴく～！



▶石川県・まりこちゃん ほんと、みんな絵がうまいね

がんばれ、激作クン！



◀埼玉県・道尾総司クン なんとゆーか、ダイナミックなアングルだっ。感服！



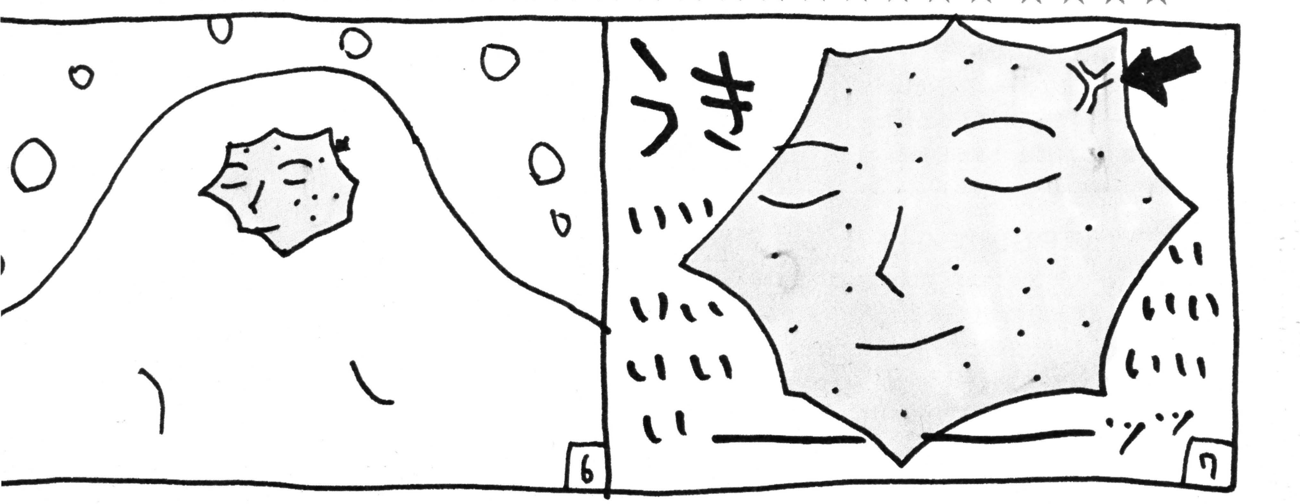
◀群馬県・スレイアスくん やっぱ、ヘンなおっさんだよ。今度は横顔か、鼻がないけど

▼茨城県・空牙クン
墨絵のような背景がシブい！
それにしても大きな刀だぜぇ



▼千葉県・多夢鈴クン
次回予告つきのイラストも珍しい。でも、なぜ泣いてんの？





EXCITING LIBRARY

左のマークのついている本は読者プレゼントつきです。応募のきまりは 278ページにあります。

BOOKS REVIEW

ハロー！　ユーティリティ



この１冊でマック・ユーティリティのすべてがわかるという、うれしい解説書。マックユーザーなら見逃せない本だと思うよ。

掌田津耶乃／著　佐久書房　1,900円(税込)

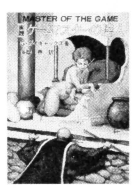
ゲームブックの楽しみ方



おなじみ安田均氏が、ファイティング・ファンタジーの各巻を紹介しつつ、その魅力や作り方のヒントを解説。10名に進呈だ！

安田均／著　社会思想社　580円(税込)

ゲームマスターの達人



『D＆D®』のデザイナー、ガイギャックスによるゲームマスターの手引き書を、多摩豊氏が翻訳。こちらも10名にプレゼント！

G.ガイギャックス／著　社会思想社　560円(税込)

RPG風雲録



RPGの有名キャラ100人が大集合した人名録。おもしろおかしい解説、痛快な４コママンガで、RPGファン爆笑！　10名に！

まないたさんぞう／著　BNN　910円(税込)

電脳遊技考



『ドラクエ』から『遙かなるオーガスタ』まで、さまざまなゲームを分析し、コンピュータゲームの未来を考える力作だっ。

山下章／著　電波新聞社　1,500円(税込)

RPG製作ノート



人気ファミコン『魍魎戦記 摩陀羅』を素材にRPGの作り方を徹底分析!!　ゲームデザイナーを目指す５人にこの本をあげるよ。

㊙ファミコン／編　角川書店　1,200円(税込)

先江進文庫㊶

ミューテイション



◀ロビン・クック著　ハヤカワ文庫　600円(税込)

小説をたくさん読んでいると、２冊続けて似たようなプロットの作品を読む、という偶然の一致に遭遇することがある。主人公が殺されるという結末の「エディ・フランクスの選択」と「偽装の罠」を続けて読んだときは、あまりにも似ているプロットに驚愕させられた。

今月続けて読んだ４冊では、そのようなプロットの類似という偶然の一致が２度起こってしまったのだ。「ランダムハート」と「ふたり、ローマで」は、妻ある男と夫ある女の不倫旅行が、とある事件で人々に知れわたる、というプロローグが共通。前者は２人の乗った航空機が墜落したことによって。後者はサッカーの世界大会観戦中にテレビ中継画面に２人の姿が映しだされたことによって。一方、「恐怖の幻影」では、別の場所で起こっていることが見えてしまう特殊能力をもった子供が登場し、「ミューテイション」では、IQ250という特殊頭脳をもった子供が登場する。このようにプロットが類似していても、作家の人生観や作風などが異なると、まったく異なる味わいの作品ができ上がってきて、まさに小説は作家の人間性をも表出するから面白い。そのへんの違いを楽しむために、これら４冊を読むことを薦めたいが、ベストはロビン・クック。

バイオ技術を研究するヴィクターは、体外受精卵に遺伝子操作を加えたものを６個作り、そのうちひとつを代理妻に生ませたが、この子供が育つ過程において奇怪な事件が多発する。10歳にして父をしのぐ科学技術を発明するにいたったこの子供は、地下の秘密研究所で恐ろしい実験を進めていた。父が冷凍保存していた受精卵にさらに遺伝子操作を加え、化け物を生みだそうとしていたのだ。狂気の実験を阻止しようとする父、その闘いが興奮を盛り上げる。



イラスト／中村亮

KFねっとわーく



聖龍戦記（上・下）

マイケル・リーヴス／バイロン・プライス

ファンタジィやゲームの世界でドラゴンというと、ワルイ奴と大体決まってる。でも中には惑星パーンのドラゴンのように、人間と組んで敵から世界を守るエライ連中もいる。もともとドラゴンは高貴な生き物なのだ。モンスターのなかでも最高レベルだ。味方になればこれ以上強い、頼りがいのある味方もない。

この「聖龍戦記」の世界では、本物のドラゴンは一頭しか残っていない。ところがこれがめっぽう強ぇんだ。ドラゴンにもいろいろあって、下級種族の一つにコールドレイクというのがいる。ドラゴンは火を吐くけれど、吐く火が冷たいのがコールドレイクだ。

〈最後の龍〉は、心優しい、若い小人の発明家の頼みに応えて、北から大挙して押し寄せるコールドレイクにただ一頭立ち向かう。

ホビットに似た小人族の住むファンドラ、魔法を操る人間族の住むシンバラ。間を霧の深い海峡に隔てられた二大陸を舞台に繰り広げられる、壮大な戦いと愛と魔法の傑作ファンタジィ。何でこんな傑作が今まで翻訳されなかったのかと不思議になる。

本誌モンスター列伝でみんなもよく知ってる大野真実さんが、今までの日本の本にはなかった素晴らしいイラストを描いている。これは見のがせないぞ。上巻は10月20日、下巻は12月20日の発売だ。

大江戸裏ワールド

中野豪





深沢美潮と迎夏生のフォーチュン・クエスト・クラブ

第8回

初めてのサイン会盛況でしたよん！

８月28日、東京有楽町マリオンっていうデパートでスニーカー文庫フェアが行なわれまして。わたしめもうれしはずかし初めてのサイン会を経験しました。200人以上の人たちが、来てくれて。わたしも迎さんもビックリ。トラップのモデルになってくれた安間君もブイブイ文句をいいながらもかけつけてくれました。

ほんとはもっとたくさんお話ししたかったけど、会場が大きかったし、混雑していたからね。でも、初めてファンの人たちを間近に見て、こんなにたくさんの人たちがほんとに応援してくれてたんだぁって実感できました。熱烈感謝！

サイン会に来られなかった人たちもがっかりしないで。本以上にわたしの気持ちがこもったものはないんだし。わたしっていうより、パステルやクレイたちとワイワイやってほしい。

これから先、パステルたちが歳をとってしまって代替わりしても…フォーチュンの世界は、みんなが楽しみにしてくれているかぎりは書いていきたいなって改めて思いました。

フォーチュン３のネタバラシをしましょっか。ルーミィがかけるフライの呪文。あれね、逆さから読んでみて！　ふっふっふ……っていっても、みんなはわかんないかな。パパやママ、担任の先生とか（とにかく30歳以上の人）に、これって知らない？　って聞いてみましょう。きっと歌ってくれますよん。

迎さんが描いてくれる、漫画版フォーチュンのプロットも完成間近。コミックコンプで連載される予定のやつね。迎さん以上にフォーチュンの世界をわかってくれている人はいないので、わたしもすっごく楽しみです。みんなで期待して待とうね。



▲嶋田政親クン



イラスト／迎夏生



ぷれぜんと あんど いんふぉめーしょん

1 工画堂からビッグプレゼント

工画堂から御愛顧感謝の200名大プレゼント。●エプロン●テレカ●ボールペン●ディスクケース●ゲームソフト(工画堂のもの)の中から、ほしい物を選んで、〒162 東京都新宿区市谷台町11 工画堂ビル㈱工画堂スタジオ200名プレゼント・コンプティーク係に応募しよう。ハガキには住所氏名、TEL、年齢、工画堂への意見など明記のこと。ソフト希望者はゲーム名や機種名を忘れずに！　締切りは11/30だよ。

2 ネットワークRPGを無料体験

メイル（郵便）と読者交流雑誌で進行する、会員制ネットワークＲＰＧ『クレギオン』。伝説の星アーケイディア復活をめぐるゲームに、５名をご招待。３カ月無料参加できるぞ！



3 サイバーコミックスフェア開催

10月14日３：00PM、高田馬場パール座のB-CLUB SHOP２にて、バンダイ主催のサイバーコミックフェアが開催される。人気作家のサイン会、原画展、フィルム上映会など、内容も盛りだくさん。B-CLUB SHOP 渋谷店(03-462-7466)か高田馬場店(03-371-0211)で「サイバーコミックス」「ピュアサイバーコミック」「コミックガンバスター」のいずれかを買うと座席指定券をくれるよ。さあ行こう！

4 ウルフチームから灰皿プレゼント

左のマークのついている情報は、読者プレゼントつきです。応募方法は、この下の「応募の心得」をお読みください。

ウルフチームから新作ＳＬＧ『Ｄ～欧州蜃気楼～』を記念して、かっちょいい灰皿プレゼント。ただし18歳未満は、これを小物入れとして使うこと。くれぐれもタバコを吸おうなんて考えちゃいかんぞ、いいなっ。



5 シェラのニュースマガジン読みたい？

シェラＵＳＡ本社の季刊のニュースマガジンを定期講読してみないか？　もちろんアチラ版だから英語の勉強にもなるぞ。購読料は年間４冊分で1000円。お問い合わせは☎(03) 5261-0970、シェラオンラインジャパンまで！



プレゼント応募の心得

１の工画堂を除くプレゼントの応募方法は、とじこみハガキのアンケートに答えて希望プレゼント欄にほしい物を１品書きこむだけ。276Pの本のプレゼントも同じだよ。しめきりは11月７日。さあ、応募しよう！

Dr.サカキの身の上相談

サカキ博士の悩みにズバリ答えを出してくれ！



９月号の課題は、「人間は生まれながら善か悪か？」という極めて哲学的なものであった。東京都の斉藤クンの考察によると――。

（人間は赤んぼうの時は誰でも純粋な悪である。私は少年の頃、繭からさなぎを取り出して遊んだことがあるが、さなぎを直接死に至らしめることはなかった。しかし、私が取り出したさなぎを、近くで遊んでいた幼児が破壊神のごとく踏み潰してしまったのである。つまり、悪魔の所業が平気でできる奴ほどガキである）

とのこと。とはいえ、若干疑問があるぞ。まず、キミは今でも少年ではないの？　それから、繭からさなぎを取り出したら即、死んでしまうのではないか？　まあいい。哲学に細かい揚げ足とりは必要ではない。

というわけで、次の身の上相談は、《右足が水面に沈む前に、左足をすばやく出す。これを交互に繰り返していけば、水の上を歩ける――というのは本当でしょうか？》。回答を待つ!!

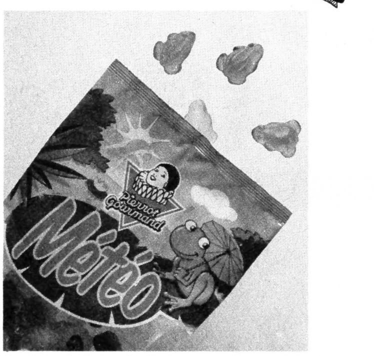
Dr.サカキは、諸君に１カ月おきに身の上相談攻撃をしかけてくる。名回答をくれたキミには、氏から特別記念品が贈られるのだ！

謎の未体験味覚調査探検隊!!

キミが見つけた謎の飲み物・食べ物を、このコーナーに送るのだ！

第8回調査対象

メテオ

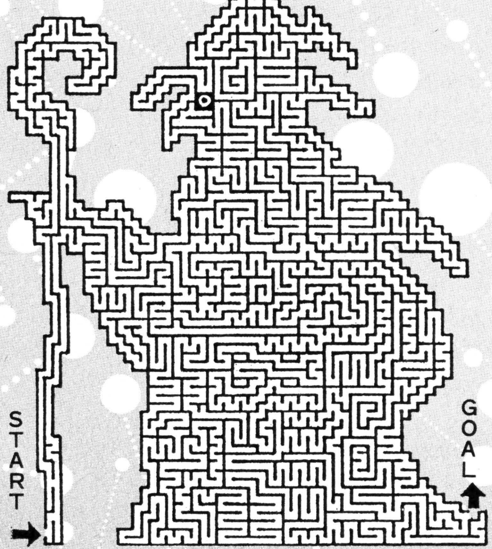


かねてから不思議に思っていた食べ物に「グミ」ってのがある。一見プラスチック消しゴム、食べてみると、やはりプラスチック消しゴムとしか思えない謎のブヨブヨ物体である。そう、グミってやつは、それだけでも気味の悪い存在なのだ。それなのに、ああ、それなのにそれなのに。編集部の近くで発見したコレは、なんとカエルのかたちをしてるんだぞ、バーロー！　ブヨブヨしたカエル（しかも緑や赤の）なんか、だれが食いたがるだろーか？　ちっともカワイくねーぞ、おいっ。ちなみに袋を見ると、フランス製であった。うーん、シルブプレ。フランス人の考えてることは、永遠にわからん。

QUIZ

今月のクエストは魔法使いの迷路。正しいルートを通ると、ある漢字１文字が浮かび出る。はたしてその文字とは……!?

魔法使いの魔法で、横道にそれないように注意しろ!!



イラスト＆パズル／草野公平

10月号の答え／Ｅ－４

大江戸裏ワールド

中野豪



9月号プレゼント当選者

『スーパースターソルジャー』ＣＤ
●静岡県／近藤秀明ほか２名
ボードＳＬＧ『五虎三國志』
●岡山県／永島未希ほか２名
ポニーテールの美少女バッジ
●茨城県／斉藤嘉彦ほか５名
『クライシス2050』メダルバッジ
●広島県／木村英和ほか４名
シュヴァルツシルトハンドブック
●兵庫県／浅井将太ほか２名
もっとおかしな日本一！
●山梨県／雨宮正ほか２名
電脳王　日電の行方
●宮城県／木村雅史ほか２名

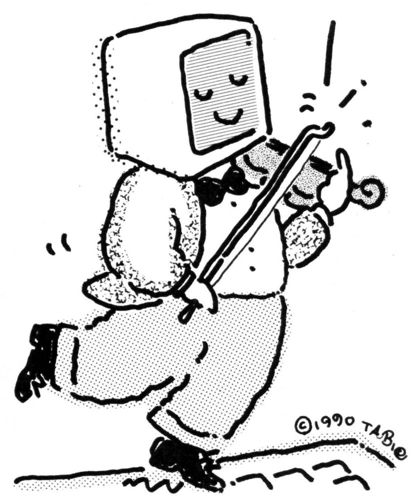
（敬称略）

コンプティークBBS 伝言板



早いもんでもう世間では10月。秋なんだよねえ。学園祭やら体育祭やらでいそがしい季節だと思うけど、BBSへの書き込みも忘れないでね。さて、いよいよコンプBBSのボード紹介も今月で3回目。今回はほかのボードとはちょっとちがったボードの集まってるふたつのメニューを紹介しちゃおう。

「ドラゴンジム」と「RPG・WORLD」



コンプBBSのメニューのうち、先月は「How To Win」「メゾン・コンプ」メニューを紹介したね。今月は、残りのふたつを紹介しよう。

●「ドラゴンジム」(J313)

コンプBBSは、もともとゲーム好きの面々が集まって楽しむためのネットなんだけど、ゲーム以外の趣味を持ってる人もきっと多いよね。

BBSの仲間といろんな分野のおしゃべりができるのが「ドラゴンジム」。このメニューの下にあるボードを列挙してみると、「アイドル」「アニメ」「映画」「小説（創作）」「ＳＦ」「音楽」「コミック」……とまあ、どこのネットでもよく見かけるボードが並んでいるわけ。はじめての人にとっても、いちばんとっつきやすいメニューじゃないかな。

なかでもド迫力の書き込み量をほこるのが「小説」ボード。若者の文字離れなんて言われるけど、小説を書いたり読んだりするのが好きな人のパワーってすごい。オンラインで読むにはちょっとボリュームがあるから、ダウンロードしてじっくり読むのがおすすめ。

●「RPG WORLD」(J314)

ゲームはゲームでもパソコンゲームとはちょっとちがう、有志参加のRPGやSLGなどをやってるところだ。

ここのボードは、参加する人の要望に合わせてつくり替えられてきて、現在５つ。

「ロードス島戦記＆漂流伝説クリスタニア」(長いボード名だ）には、本誌でおなじみの連載のファンが集まっている。国内外のいろんなファンタジーがひきあいに出されているから、ファンタジーが好きな人にもおすすめのボードだね。また「RPG・トーク・ボード」はテーブルトークRPGが好きな人の集いの場。ふだん仲間うちでRPGをやってる人は、のぞいてみるといいかも。

参加者がそれぞれひとりのキャラになりきって冒険を進めたり、データを送ってトーナメント試合をやったりしてるのが、「RPG・プレイ・グランド」のⅠと2。どっちのボードでも、いくつかのゲームが平行して進んでいる。途中参加は難しいかもしれないけど、ストーリーの進め方なんか、順を追って読んでいくだけでも参考になるね。

最後に「ロボクラッシュ＆トップをねらえ！」ボード。ここでは、本誌の読者参加ゲームにチャレンジしている会員が、「今月は予選通過！」「ま、負けた……」などと騒いでいる。

こうしてみると、このふたつのボードは、コンプBBSの中でもとくにマニアックなボードがそろってるよね。それだけに、好きな人にとっては魅力いっぱいの貴重な場なのだ。

アクセス番号
03-730-4511

 イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS会員規約

この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を利用する皆様に守っていただくことについて述べられたものです。

第１条(総則)
1　(規約の目的)　この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を円滑に運営し、利用する皆様によりよく利用して頂くためのものです。
2　(規約の範囲と変更)　コンプティークＢＢＳ上などにおいて、会員に対して随時発送される諸規定は、この規約の一部を構成するものとします。また、この規約は、会員の承諾を得ることなく変更することがあります。規約を変更する場合は、事前に会員へ通知するものとします。
3　(運営)　角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」の運営は、コンプティークＢＢＳ事務局（以下事務局とする）が代行します。
4　(会員)　会員とは、この規約を承認のうえ規約の定めを守り、所定の手続きを経てＩＤを取得した個人のことです。

第２条(会員登録)
1　(会員登録の申込)　所定の申込書に虚偽のないよう記入し、事務局に提出することをもって申し込みとします。
2　(資格)　「コンプティークＢＢＳ」を利用するための回線使用料を自己負担できるか、もしくは保護者の同意を得ていなければいけません。
3　(申込の承諾)　提出された申込用紙をもとに事務局が審査し、必要事項に相違なき場合には、申込者を本ＢＢＳの利用権保有者とします。ただし、申し込みにおいて虚偽の届け出がある場合、過去に不正な利用により「コンプティークＢＢＳ」の利用を停止または失効されていることが判明した場合などには、会員登録の申込を受諾しないことがあります。

第３条(変更の届け出)
会員は、その氏名、住所、電話番号、その他申込書の記載事項に変更があった場合には、速やかに事務局に届けなければなりません。

第４条(権利の譲渡)
会員は、「コンプティークＢＢＳ」を利用する権利を譲渡または貸与することができません。

第５条(再登録)
会員は、事務局から再登録の要請があった場合には、これに応じなければなりません。

第６条(期間)
1　利用権の有効期間はＩＤ発行日より起算して１年とし、特に申請がない限り自動的に更新されます。
2　利用権取得後に虚偽の申請があったことが認められた場合、この規約に違反した場合には、無条件でそれ以降の利用権を認めません。
3　第２項の規定により利用権を失った場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が履行されるまで消滅しません。

第７条(解約)
1　コンプティークＢＢＳの利用権を放棄する場合、事務局に郵便通知によりその旨を通知していただきます。
2　前項の規定により利用権を喪失した場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が利用されるまで消滅しません。また、無断で放棄し、他人の不正使用によりなんらかの損害が発生した場合には、第14条を準用することとします。

第８条(失効)
会員に次の各項に該当する事由が認められたとき、事務局は会員に通知することなく会員の本システム利用を停止することができます。
1　本規約の各項のいずれかに反する行為
2　コンプティークＢＢＳのシステムの破壊、あるいは運営を妨げるような行為
3　パスワードを他の会員あるいは第三者に故意に公開する行為
4　利用権を他人に譲渡、貸出、売買する行為
5　他の会員あるいは第三者の所有する各権利を侵害する行為
6　公的秩序に反する行為、または反するおそれのある行為
7　公序良俗に反する行為、または反するおそれのある行為

第９条(ＩＤ・パスワード)
1　(性格)　ＩＤは会員個々に発行されるものであり、複数の所有は認めません。
2　(貸与)　発行されるＩＤは角川メディア・オフィス会員個々に利用権を認め貸与するものであり、利用権の喪失とともに返還しなければなりません。
3　(パスワード)　パスワードは会員が自由に変更することが出来ますが、紛失・拒絶の場合は直ちに事務局へ届け出なければなりません。
4　(管理)　ＩＤおよびパスワードの管理は会員の責任とし、第三者による不正使用等について、角川メディア・オフィスならびに事務局は一切の責任を負わないものとします。

第10条(利用上の注意)
1　会員は常に調和を保ち、コンプティークＢＢＳの運営を妨げることなく、これに協力しなければなりません。
2　会員は、角川メディア・オフィスの業務遂行の不利益となるような行為をしてはいけません。
3　コンプティークＢＢＳ内において、会員総体の利益となることを目的として記載された会員独自の著作物は、その創作者に全ての著作権を有するものとします。会員は著作権法第27条および第28条に規定する権利をも含むすべての支分権を、無償にて角川メディア・オフィスが出版物等に複製の上、第三者に販売・頒布・公表することにつき承諾するものとします。
4　前項の規定は、その会員がコンプティークＢＢＳの利用権を喪失後においても有効です。

第11条(記載内容の削除)
コンプティークＢＢＳ内において、会員が記載したすべての記載内容は、会員に通知することなく削除されることがあります。

第12条(保守)
コンプティークＢＢＳ事務局はＢＢＳのシステムを安全・良好に運営するために、その運用を一時停止し保守点検を行ないます。これについては事前に通知することを原則としますが、緊急時には予告する事なく保守点検を行なうことが出来ます。

第13条(変更)
コンプティークＢＢＳは、会員の同意を得ることなくシステムの変更をすることが出来ます。

第14条(損害賠償)
1　角川メディア・オフィスならび事務局は、コンプティークＢＢＳ利用により派生する会員の損害すべてに対して一切の責任を負わないものとします。
2　会員が本システムを介して他の会員あるいは第三者に損害を与えた場合、会員は自己の責任と費用をもって解決し、角川メディア・オフィスに迷惑をかけないこととします。

第15条(合意管轄)
会員と事務局の間で訴訟の必要が生じた場合、事務局の管轄裁判所とします。

第16条(付記)
この規約は平成元年３月８日より施行します。

………………………………………〈キリトリ線〉………………………………………

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	印		
住　所	〒		
職　業		生年月日	(西暦で記入のこと)　年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	印		

<説明文>

●この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。
●破線で切り取ってください。
●62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークＢＢＳ「ID」係へ郵送してください。
おりかえし、IDを郵便でお知らせします。
●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

12月号は11月8日(木)発売

来月は'90年最後を飾るにふさわしく、RPG大特集！ 付録はなんと〝クリスタニアRPG〟、テーブルトークRPGが丸ごと入ってこれはお得ですぞ!!!!!!!!

EDITORS' VOICE



ファミコン・ディスク版のバックギャモンに凝っている。自慢じゃないが、わたしゃ10年まえに全日本バックギャモン大会に出場したことがある。すぐ負けたけど。でも会社じゃ敵無しなんだぜっと。㊧

というわけで、学習院と紀子様の町目白から、サンバと場外馬券売場の町浅草(のそば)に引越した。今後わたしのことを〝稲荷町のお師匠さん〟とか〝鬼子母神の親分〟とか呼んでもいいからね。(敏)

⬆と、まあこのようなタワケた事を申しておりますが、要は悪業がたたり、石もて目白を追われたわけで、遠からず稲荷町からも放逐されるであろう事は、火を見るよりも明らかなんである、これが。(貢)

コミック『ルーンワース』もついに最終回！ 応援してくれたファンの皆さまに熱烈感謝の気持ちを込めて、12月号ではスペシャル番外編をお届けします。単行本の製作も順調！ お楽しみに〜♡(敬)

日本一のフィルムコレクター、故・杉本五郎氏の著作集「映画を集めて」(平凡社) が出た。杉本氏にはその文章を通じていろいろなことを教えてもらった。映画が好きという人は必読の本！ (光)

熱血青春ドラマが帰ってきた!! その名も『スクール・ウォーズ2』だ。イソップはでないが、大介をはじめメンバーは前作とほぼ同じ。ウ〜ン楽しみ。ガンバレッ、滝沢!! 目指せ花園。 (直)

このところ周囲で冠婚葬祭が多い。とくに葬式が多いのは困りものだ。だからといって結婚式もめでたいとは言いきれない。うら若き独身女性が減るというのは、害悪ではないだろうか？ ぐすん。(円)

編集部内では、私には隠し妻と、ふたりの子供がいると噂されている。年齢34歳という説が有力である。また、吉祥寺を女連れで歩いていたとゆー証言も……。グラッチェ！ (あ)

STAFF

Chief editor ……………… 佐藤辰男
Senior editors ……………… 久木敏行
Managing editor ……………… 角田貢士朗
Editors ……………… 平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之　浅原博司
Contributing editors ……………… 圓道祥之　ジャンクルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏　木村典子　田中千尋　千木良 慎二
Writers ……………… 安田均　水野良とグループSNE　山崎 拓　黒田幸弘　丸山秀樹　㈲ポ チ　堀川明美　松枝蔵人　高山 浩　イボンヌ　坂木恒善　河崎 実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　竹下ひろし　亀川正明　木村信行　小峯徳司　多摩 豊　坂本正吾　ゼネラルプロダクツ　加藤 聡　小倉倫子　WORKS　堀井旅士　わきあかつぐみと冒険企画局　長野真教　黒井忠司　前森美紀　阿久津裕史
Designers ……………… 高木和雄　12T O12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺 宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ　エンゲルズ事務局
Photographers ……………… 林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林 克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦　舟喜 力　望月亨一

コンプティーク 11月号
1990年11月1日
定価530円(税込)

編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2—13—3
電話 編集部：03—221—9851
販売部：03—817—8523
広告部：03—817—8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977—11
Printed in Japan

DRAGON GYM



バラの花のような女の人になりたい。

早坂好恵

今月の巻頭は、ハイ、見てのとおり早坂さんちの好恵ちゃんだ。彼女ったらなんたって元気者のバタダン娘。こっちもその元気を分けてもらい、余勢をかってＦ１、『宇宙皇子』特集だ!!



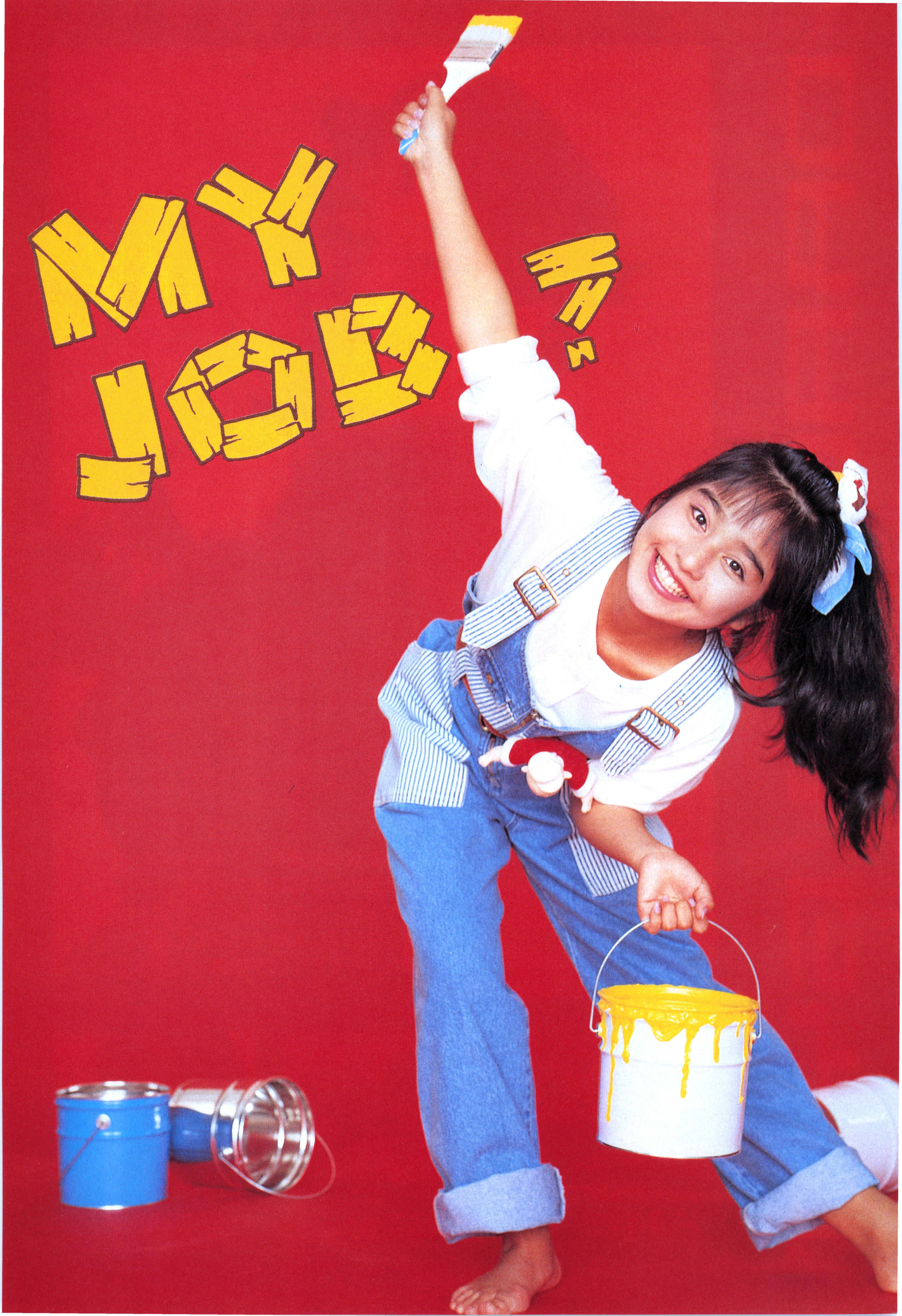
ドラゴン解放区
Ｆ１特集



アイドル福笑い
大橋亜紀



OVAシンドローム
『宇宙皇子』


MY
JOB

YOSHIE HAYASAKA



好恵の恋愛談義

——全国キャンペーンは、無事終了しましたか？

「ハイ！　27カ所、楽しかったです」

——失敗なんかはナシ？

「1回だけ、クツをまちがえて出ちゃって。ゴムぞうりのまま、ステージに上がっちゃったんですよ（笑）」

——お客さん大笑い？

「気づかなかったみたい。スタッフの人も気づかなかったくらいだから。でも、自分は踊ってたらカパカパするから、すぐわかったんですね。1曲歌い終わったところで、楽屋まで走って、はきかえてきました（笑）」

——でも、夏休み中はほとんど東京にいなかったんじゃない？

「そうですね」

——好恵ちゃんは地方行くときに、移動中は何してるの？

「本を読んでることが多いかな」

——この夏は、どんなの読んだ？

「いろいろ読みました。いちばんよかったのは、紫門ふみさんの『恋愛論』」

——どういう男のコが好き？

「カッコよすぎる人って苦手なんですよ。特にタイプってないけど、太ってて不潔で、自分のこと勘ちがいして、人に命令ばかりする人はイヤ」

——他の女のコと同じ人を好きになることが多い？

「少ないかな。みんなに『なんで？』って言われることの方が多い（笑）」

——失恋の経験は？

「失恋じゃないけど、小4から中1まで、ずっと同じ人に片思いしてた」

——告白しなかったの？

「もう彼女がいたんです」

——小学生で彼女……。

「その人が、見るからにカッコいいって人だったんです。カッコいい人が苦手になったのは、それからかもしれないなぁ」

——好恵ちゃんはどんな女の人になりたい？

「まっ赤で、紫色がちょっとだけ入ってるバラみたいな人になりたい。1本700円もするんですよ（笑）」

D　A　T　A

●はやさかよしえ／昭和50年9月25日生まれの中学3年生。154cm、40kg。76－51－78。A型。デビュー曲「絶対！Ｐａｒｔ２」は10月24日リリース。よろしく——っ！

※衣裳協力＝ジェーン・マーブル（セント・メアリ・ミード）☎03-468-0232、ゲイダックス☎03-402-4251　小物協力＝東急ハンズ渋谷店☎03-476-5461

●カメラ　木村卓也　スタイリング　一木昭子　ヘア＆メイク　下端吉範（DROP）　コピー　北村真由美
デザイン　沢田昭彦（TERRACE）担当　E

アイドル福笑い

その2

大橋流・かわいさを追求した結果はなんと年下の甲子園ボーイ！

大好評の当コーナー（と連載の場合は必ず書く）、今月のゲストは、歌に芝居にギャグに大活躍の大橋亜紀ちゃんだ。彼女のキュートなハートをひとり占めするヤツは誰だ!?



大橋亜紀



まるで、近所のガラスを割って逃げて行くやんちゃ坊主のような風貌の亜紀ちゃんだけど、なんたって（大橋巨泉のマネ）17歳のレディである。それなりに、男子への注文はいろいろあるわけだ。さて、最低条件は？「私ってかなりバカなんですよ。アハハ。だから、私より頭がいい人。それから、一見冷たそうなんだけど、実はやさしいっていうやさしい人が好きですね。なんか全面的にやさしいって人は苦手なんですよ。最後に、かわいい人！　かわいいって難しくって、私なりにかわいいの基準があるんだけど……」じゃ、その基準に当てはまるユーメー人は？「ちちんぷいぷいと『ツインズ』のシュワちゃん！　いつものアーノルド・シュワルツェネッガーじゃなくて。あとは、チェッカーズの全員と、女の人だけど、森光子さん！」え？　シュワちゃんと森光子は同じ枠内なわけ？

さて、今月も登場のＥＴ。亜紀ちゃんは手にするなり大喜びで「ちょんまげはないんですか？」ときた。ヘンなカオを作るんじゃなくって、キミの好みの男性像を作るのだよ。まったく。データを見てもらえばわかるように、今月のテーマは「石神井公園が見える所に住んでる、年下の高校球児」です。いかが？

さて、デビュー曲「空が笑ってる」はＴＶアニメ『コボちゃん』のＥＤテーマだし、ＮＨＫの受信料のＣＭにも出演してる亜紀ちゃん、よろしく！

若松純太郎クン



大橋亜紀理想の人データバンク

名前	若松純太郎
生年月日	昭和49年11月10日
血液型	O型
身長、体重	身長 163cm　体重 52kg
出身地	東京都練馬区
家族構成	父・母・兄
父親の職業	サラリーマン（課長くらい）
住居	5階建て、マンションの301号室
特技、趣味	野球　音楽鑑賞
ファッション	白いＴシャツに、ジーンズ
好きなタレント	（大橋亜紀）
愛読書	メンズノンノ
尊敬する人	長嶋茂雄さん
将来の夢	プロ野球の選手
アルバイト（職業）	都立高１年生
そのほか	甲子園、めざして頑張ってます

IDOL CUBE

世界に向けて　大きく第１歩！
千葉美加

世は国際派の時代である。インターナショナルってわけよ。美加ちゃんなんか、狭い日本じゃおさまりきれず、台湾でデビューしちゃったんだゼ、ヒューヒュー！

９月24日には、アルバムカセット（カセットってのがいいね）『青春・起承』が発売されてます。お父さんが社員旅行で台湾に行くときは、ぜひお土産にたのみましょう。



▲ホンダのＣＭソング「風を感じて」はなんと台湾語バージョンだ。要チェック！

秋の夜長のイカした友だち
増田未亜

秋の夜長、ひとりぼっちじゃ寂しすぎる……そんなロンリーボーイの救いの神が未亜ちゃんのミニアルバム『ＳＫＩＰ』である。

６曲とコンパクトな構成ながらも、バラエティに富んでるので、物足りなさなんてナシ。ラブリー未亜ちゃんも、ドラマティック未亜ちゃんもいて、思わず目尻がたれっぱなしになりそうだ。



▲『ＳＫＩＰ』は９月21日にリリースされてます。さぁ、レコード屋（ＣＤ屋）に急げーっ！

★亜紀ちゃんが団長を務める劇団少魔女の第２回公演『ガラス工場にセレナーデ』は11月８日～11日、銀座小劇場にて。詳しくは☎03-372-7604・ＫＦＣまで



杉本理恵の TOKYO夢冒険
AMUSEMENT SPOT REPORT

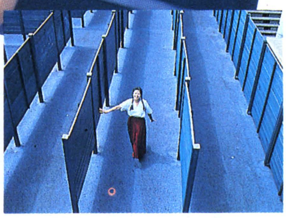
立体迷路って、迷子になることが楽しみのひとつ！ だと思うなぁ

PLACE① 『アメージング★スクエア』

今月から始まったこのコーナーは、理恵ちゃんにいろんなアミューズメントスポットに行ってもらおうというコーナー。記念すべき第1回目は、東京・千住にドーンとかまえる巨大迷路に挑戦！ さて、理恵ちゃんの体験結果はいかに？



▶迷路内に4ヵ所あるスタンプを押さないと出られない



▶迷路は壁面全長で10km。ひとり元気な理恵ちゃんがこのあとどうなったかは内緒……



◀5時間以上も中にいたなんて、さびしかったでしょうねぇ

このコーナーでは、とにかく理恵ちゃんに都内のアミューズメントスポット（ようは遊園地ノリのところね）巡りをしてもらおーってコーナー。遊びとあらば、人一倍元気になっちゃう（ふだんも元気だけど）理恵ちゃんのことだから、これからいろんなエピソードが飛び出すんじゃないかな？ ちなみにタイトルの「夢冒険」は、理恵ちゃんの好きなのりぴ〜の曲からお借りしました。

さ〜て、今回行ってきた「アメージング★スクエア」は巨大迷路がウリの新感覚遊園地。

ここで、真っ先に挑戦したのが巨大迷路『YOU ARE THE CAPTAIN』。迷路の中に4カ所あるチェックポイントを通ってゴールまで行けばいいんだけど、壁面全長10kmというとんでもない広さなんで、なかなかどうしてチェックポイントまでたどり着けない。撮影のために一緒に入ったカメラマンE氏も巻き添えを食ってウロウロ……。

理恵ちゃんは「中2の時、遠足で同じ様な迷路に挑戦した」そうだけど、その時は指定の時間までに出れなくって、「放送で『帝塚山学院の皆さん、時間ですので出てきてください』とか呼び出されちゃった」そうだ。出口が判らなくて困っているのに『出てこい』って言われてもねぇ」

この日も、結局、出口までたどり着けなかったので、しかたなく入り口（！）からとりあえず脱出。「普通に最後までやってたらどのくらいで出れたと思う？」と聞いたら「5時間ぐらいかな」だって。それじゃ夜になっちゃうって！

次に『ＨＩＴ２１』というドア迷路に挑戦。迷路の中にいくつものドアがあり、正解のドアを通らないと出れないというモノ。この時は、途中で1組のカップルに遭遇、その二人が選ぶドアが妙に正解だったりして「やっぱ、愛の力はすごい」とか妙に感心してました。ふだんの理恵ちゃんは「カップルってベタベタしているからきらい」って言ってるんだけど、この時は素直に認めてた。

巨大迷路の魅力は「迷子になることじゃないかな」とは言ってたけど、理恵ちゃん、ホントにそう思ってたのかな。ちなみに迷路を歩いている途中で「解答があればいいのにねぇ〜」とポツリと言ってたのが印象的だったよ。

理恵ちゃんからのプレゼントだよ！

連載コーナー開始のお祝い(?)ということで理恵ちゃんのテレカ(6名)orノベルティグッズ(4名)をサイン入りで抽選で10名にプレゼント。希望者はP298の要項を参照の上、「理恵ちゃんに体験して(見て)もらいたい場所や遊戯施設」「理恵ちゃんはどんな女の子だと思うか？」「理恵ちゃんへのメッセージ」「記事の感想」などをハガキに書いて応募してね。



理恵ちゃんからのプレゼント！

DATA



『アメージング★スクエア』(東京都足立区)は京成線京成関屋駅下車徒歩5分。入場料大人600円 小人300円。巨大迷路のほか、現れる敵の眉間を光線銃で狙うバトルゲームもアリ。

撮影 江尻宏明

IDOL CUBE

ありふれたタイトル撲滅運動
宍戸留美

以前から考えていたのであるが、アイドル歌謡のタイトルは、ミョーにあいまいでいかん。「恋の〜」や「涙の〜」とか、明日になれば忘れてしまいそうなものばかり。おまけに“〜”の部分に、意味がわかりそうでわからん英語ばかり入れやがって。さぁ「ナクヨアイドル平成2年」の超ウルトラインパクトを受けてみよ！



▲「ナクヨアイドル平成2年」は留美ちゃんのセカンドシングル。9月21日にリリースしたよ

3年間蓄えたパワーが一気に爆発
西田ひかる

夏休み最後の目玉として注目されていたひかるちゃんのファーストコンサート「真夏のSURPRISE」。いやー、なんせ3年も待たされたわけじゃん？ 当然こっちの期待も大きくなっちゃうよ。ところが、その期待なんて軽々とクリアしちゃって、見ごたえ十分。ファーストコンサートでこの完成度は破格ですね、まったく。



◀みどころはなんといっても、洋楽メドレーとミニミュージカル。さっすがぁ！ のひと言に尽きる

ドラゴン解放区

F1特集



今さらながら、盛り上がるF1！
しかし、キミはF1とはTVで
観るもんだと思いこんでは
いないか!?　ちがう、ちがうのだ。
マシンの歴史を、切る風を、
肌で感じることができるのだ!!

TVで観るだけがF1じゃない!!

乗る！

スケール5/8。けれど、迫力とわき上がる闘志は1/1のままなのだ

●TOKYO ROOF





▼入場料は大人1000円

そりゃ、あなた、本物のF1マシンに乗れるワケがない。いくらサーキットで走らせるったって、レーサー並みのウデがなけりゃ、命が危ない。マシンも危ない。

けれど、実物の5/8のF1カートなら、普免さえあれば、乗りこんで白熱のバトルを展開することができるってもんだ。だからF1カートは大人気。日本各地にサーキットが作られている。

そのうちひとつが9月14日にスタートしたTOKYO ROOFの東京サーキット。総排気量125cc、最高出力25psのOHCエンジンを搭載したマシンで、全長230mのコースを3周する。なるほど、パワーはホンモノと較べるべくもない。しかし、シートに座ったとき、わき上がってくる「何人といえども俺の前は走らせねえ」という闘志はホンモノだ。

一方、免許がなくても大丈夫。CCDカメラ搭載のRCカーでジオラマサーキットを疾走するセガスーパーサーキットもあるのだ。こちらはモニターに映るコースとにらめっこしながら、勝利をめざす。5名で競うことができる。

TOKYO ROOFにはこの他、汐留ゴルフ倶楽部やスーパーシミュレーター、スペースダイビングなんて遊びもあるが、そちらの詳細はとりあえず、体験してみるのがいちばんだろう。



▲セガスーパーサーキット。ドライバーはブース内で緊張しているのだ



▲これがブース。乗っているのは取材の名目で遊びに来たF氏。幸せそうだ

コンパニオンのお姐さんも編集部F氏が毎晩、夢に見る程の美人ぞろいだ。行くしかないねえ。

DATA
TOKYO　ROOF：'91年6/30まで東京・新橋の汐留跡地で開催。平日は13～22時、その他は11時より営業

※3大博物&美術館のホストカードを3名にプレゼント。P283参照!!

見る！

名車は歴史となって、静かにたたずむ…

●ポルシェ博物館、スポーツカー博物館、フェラーリ美術館



◀3大博物&美術館にはレーシングカーの他、貴重な生産車も多くあるのだ



PORSCHE

ポルシェというとル・マンのイメージが強いが、'62年にType804でF1に参戦した。ポルシェ博物館に展示されているのは804-03。ノンタイトルのソリテュード・グランプリでデビューし、いきなり優勝を飾った。ドライバーはダン・ガーニー。エンジンは水平8気筒の1494ccで、最高出力は180ps、最大トルクは15.6kg-mであった。



◀ポルシェ博物館には歴代ポルシェがズラリ。もちろん959もあるのだ





◀左はアバルト・フォーミュラ。アバルト社のレーサー訓練用マシンなのだ

McLAREN

マクラーレンといえば、誰でも知っている有名チーム。そして、その名を高めたのが'74〜'76年に活躍し、今はスポーツカー博物館で余生を送るM23だ。とくに'76年にはJ・ハントのドライブで、2度も優勝している。エンジンはフォード製のV8、2993cc。479psをたたきだした。今では常識の、サイド・ラジエター、ウェッジ・ノーズ、ロングホイールベースなどを採用。



◀スポーツカー博物館の顔ぶれは本当に多彩

FERRARI





◀ズラリ並んだフェラーリ・ヨーロッパでは貴族のためのクルマだ

マクラーレンのライバル、フェラーリ。フェラーリ美術館(博物館ではない)には、そのフェラーリチームが'76〜'78年を戦った312T2が置かれている。フェラーリらしく、ボディはまぶしいイタリアンレッド。が、最近のプロストやマンセルのマシンと比べると、ずいぶん控え目だ。ドライバーはカルロス・ロイテマン。同型車でニキ・ラウダは'77年、チャンピオンに輝いた。エンジンは水平12気筒DOHC。2991ccで、500psを発揮した。

DATA

ポルシェ博物館、スポーツカー博物館、フェラーリ美術館：御殿場から箱根へ抜ける国道138号周辺に点在している。雰囲気がいい

撮影　江尻宏明

戦う！

ホンダの足もとで、RCカーバトルだ!!



●ホンダF1グランプリ イン 青山

自分で作ったRCカーをサーキットで走らせ、並みいるライバルをゴボウ抜き。栄光のチェッカーフラッグを受け…られたらいいな、というのがタミヤF1グランプリ　イン　青山だ。会場がF1エンジンでおなじみホンダの本社ビルというのが嬉しい。ショールームのウエルカムプラザに特設サーキットを作り、そこを舞台に毎回、熱戦がくりひろげられている。また、たとえRCカーを持っていなくても、タミヤが用意したクルマで体験操縦が楽しめるというから、行ってソンはない。「㊋ファミコン」のスタッフもエントリーしているのだ。



★F1日本グランプリは10月21日(日)20：00〜21：54、フジTV系で放映！　中嶋と鈴木は、地元選手の意地を見せられるか!?　そしてホンダとフェラーリの対決は!?　カレンダーに赤丸つけて待て!!

空想科学博物館

VOL.12
きしかわおさむ

今月は予告とちがってゴメンなさい。でも、まぁ"ザンゲ王"様の担当ページだから、いっかぁ。けど『ミステリー・ゾーン』は傑作よ。

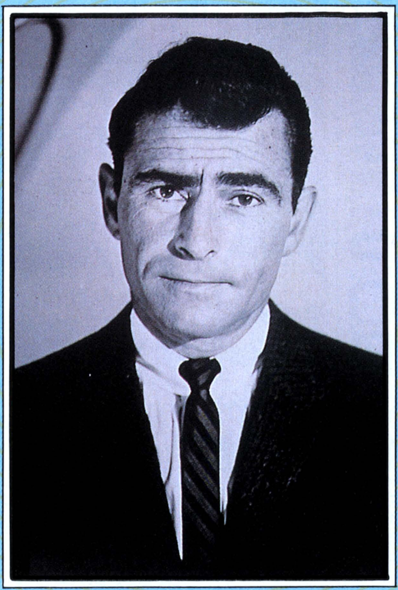
■SF・TVのクリエーター ロッド・サーリング



▲荒野の一軒家に住む老婦人のところへ、突然円盤が飛来した…。VOL.1「遠来の客」より



▲核戦争が起こり、ひとりだけ生き残った人間を襲った不幸とは？ VOL.2「廃墟」より



▲ロッド・サーリング。プロデューサー、脚本、演出、ホストにナレーションまでこなす才人であった



▲田舎町メイプルストリートを襲う怪現象とは何か？ VOL.2「疑惑」より



▲高度2万フィートで、男が目撃した怪物とは？ VOL.3「高度2万フィートの戦慄」より

ロッド・サーリングという人物は、ＳＦファンならば知っておかねばならない映像作家だ。彼は惜しいことに他界してしまったが、彼が作った作品、それもいちばんのりにのっていた頃の作品がビデオで観られるようになる。

彼が制作のみならず、脚本、演出、そして番組のホストまで行った作品、それが『ミステリー・ゾーン』(原題"THE TWILIGHT ZONE")だ。

アメリカで1959〜64年にかけて、全151話が放送されたＴＶシリーズで、毎回１話完結のアンソロジースタイルのＳＦドラマであった。この『ミステリー・ゾーン』は、後のＳＦ映画やＳＦＴＶに計りしれない影響を与えている。

ここで、ちょっとオープニングナレーションを引用してみよう。

「これは別世界への旅です。眼や耳や心だけの世界ではなく、想像を絶した素晴らしい別世界への旅。あなたは今、ミステリー・ゾーンへと入ろうとしているのです」

このナレーションを読んで、アレッと思った人がいるかもしれない。そう、あの『ウルトラＱ』のナレーションとよく似ているのだ。もちろん『ウルトラＱ』の放映は1966年だから、当然、『ミステリー・ゾーン』のニュアンスというか、雰囲気を十分意識しているのだ。(ちなみに『ミステリー・ゾーン』は、日本では1960年４月より『未知の世界』という題名で放映が開始された。



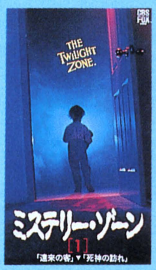
▲これは'86年にリメイクされたＴＶ「新トワイライトゾーン」の１場面。ゲストは『ダイ・ハード』の主演をはるブルース・ウィリス

もっとも『ウルトラＱ』に限らず、現在までのＳＦ映画やＳＦドラマは、そのほとんどが『ミステリー・ゾーン』の影響を受けている。たとえば映画『ザ・フィールド・オブ・ドリームス』の持つムードと演出、それに物語などは、まさに『ミステリー・ゾーン』そのものといっても過言ではないだろう。

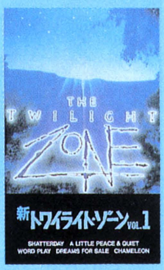
ロッド・サーリングは、このシリーズで全151話中の84話の脚本を手がけている。当然何度か再放送されているが、ノーカット、字幕付きで観れるのは今回が初めてだ。

10月26日にリリースされるのは６話分３巻（つまり、１巻に２話収録）。以降11月、12月にリリースされる予定。

作品はモノクロだが、その中味は今も色あせてはいない。真に面白いＳＦドラマを見たい人には必見作だ。



▲ＣＢＳ／ＦＯＸより10月26日にリリース



▲すでにリリース中のリメイクのシリーズ



以前から、マフィアの真実の姿を描きたいと思っていたM・スコセッジが見せる男たちの世界。リアリティあふれる新しいマフィア映画だ!!

グッドフェローズ

GoodFellas

デ・ニーロ主演のマフィア・ストーリー



▲「ヘンリーとジミーは」♠



▲「裏切り者ヘンリーにジミーの報復が始まる」♥

♠「『ゴッドファーザー』以来の出色のマフィア映画だね。監督もリトル・イタリー出身のマーティン・スコセッジだし、マフィアたちの生活ぶりを非常に丹念に描いている。特にイタリア人気質がよ〜くわかる」

♥「アメリカって多民族国家だから、入ってきた順序によって、社会的な階級が決まるんでしょ。アイルランド系、ユダヤ系、イタリア系と、いう風に。だから、彼等の結束が固くなるのね」

♠「その結束のひとつとして、マフィアがあるわけだけど、彼等の自分のことをそうは呼ばないんだね。〝グッドフェローズ〟と呼び合っているって初めて知ったよ」

♥「これは、まったくの実話なんでしょう？」

♠「そう、命を守るため、仲間を売ったヘンリー・ヒル(主人公)に4年間かけて取材したという原作をもとにしている。彼は、今も司法省に保護されて、ハラハラドキドキした生活を送っているらしい」

♥「彼は、子供の頃から、マフィアに憧れ、使い走りから、仲間に入っていくのよね。初めて逮捕されたときは、嬉しかったという筋金入りのチンピラ」

♠「中でも彼が憧れる、やり手のマフィア、ジミーにロバート・デ・ニーロ。最近、ヒットにめぐまれてなかったけど、ホッとしたよ。やはりデ・ニーロは、ヤクザの役がよく似合う！」

♥「彼が出てくるだけで、グ〜ンと画面がしまるものね。『ゴッドファーザー』『アンタッチャブル』に続くマフィアものね」

♠「今までのマフィア映画のように、殺戮(さつりく)や掟をドラマチックに描いているのではなく、ビジネスにポイントを置いている点に、リアリティがある。彼等も金を稼ぐのに苦労してるんだナ」

♥「そうなのねえ。いつも殺人が行われているのではなく、麻薬や強奪といった〝ビジネス〟にあけくれているというわけ。それに、結婚とか、彼等の日常生活のシーンも多いでしょ。イタリア人て、情が濃いというか、〝熱い血〟を持った民族だとういことがよくわかるわ」

♠「主役のレイ・リオッタの、いかにもマフィアの兄ちゃん、という風貌がいい。気が小さそうで、デ・ニーロの存在感と対照的」

♥「彼は『フィールド・オブ・ドリームス』にも出ていたけど、今回のほうがはまり役ね」

♠「しかし、ヤクザ映画というのは、いつ見ても血が騒ぐ。男の美学みたいなものを感じるからかナァ」

♥「年内には、コッポラ監督の超話題作『ゴッドファーザーPartIII』も公開されるし、今から楽しみ！」

子供の頃からマフィアに憧れるヘンリーは、12歳で使い走りを始め、16歳で念願の5大ファミリーの一員となるが。10月中旬より、丸の内ルーブル他で公開予定。

♠と♥の敗者復活戦

この夏の全米No.1ヒット、という映画会社も予想外のビッグ・ヒットとなった作品。

最初は単なる恋愛ドラマと思って見ていると、主人公が強盗に射殺され、ストーリーは急展開。地上に幽霊として残った彼が、恋人を守ろうと大奮闘をするあたりから、急ピッチでスリリングなサスペンス映画になっていくからだ。

といっても彼は、悲しいかな幽霊の身の上。ポルターガイスト現象を起こしたり、霊媒師の力を借りて、彼女とコンタクトをとるしかない。

こういった霊現象を幽霊の側から見ているのが今までにないアイデア。いや〜、霊も人間に存在を伝えるためには苦労してるんデス。

ホラー・サスペンス、ラブロマンスとサービス満点の快作。主演はパトリック・スエイジとデミ・ムーア。霊媒師役のウーピー・ゴールドバーグが最高？（♥）



▲日劇プラザ他、東宝洋画系で公開中

またまた、お騒がせコンビがもどってきた。今回は、出所したばかりのエディ・マーフィーが、刑事ニック・ノルティに協力して、麻薬組織のボスの正体をつきとめる。相変わらず、掟破りのこのコンビ。期待どおりだ。(♠)



▲10月19日より日本劇場他、東宝洋画系で公開予定

※『天と地と』海外版公開中！　銀座シャンゼリゼ、大阪コマゴールド、札幌にて!!

ナマでいこうぜ!

夏休みもあとわずかとなった８月下旬、
東京の人々は中央線沿線で熱狂していた。
CoCoと阿波で踊るぞ！ よいよいよい

初の全国ツアー　やっぱ東京は燃えるぞっ!!

CoCo夏'90コンサート（8月20日　中野サンプラザ）



８月20日、中野サンプラザ。「CoCo夏'90コンサート」。そこに集まったのは、野郎どもである。すでに30日近く経過した夏休みライフ、何ひとついいことがなかった野郎どもが、この夏の雪辱戦といった、気合いをこめた姿でやってくる。中野駅を降りた時点で、すでに「宮前真樹」と明記されたハチマキを巻いているヤツがいる。おお、「大野幹代」ハチマキとすれちがったとき、まさしく火花が散った！　ダフ屋もそんな彼らには道をあける。とにかく、CoCoのファンは気合いが入ってる。別にキミたちがステージに上がるんじゃないんだから、もっとリラックスしろよ。ファンが緊張してどーする⁉

そんな熱気の中で始まったコンサート。客に負けじと、５人もかなりテンションが高い。ＭＣだって、歓声がすごくて、叫ばなきゃ聴こえん。静かに聴いてやりなさい。それぞれのソロ、ポップスメドレーは、選曲がGOODでした。９月５日リリースの新曲「ささやかな誘惑」も秋らしくていい。２度目のコンサートの余裕も感じられ、成長著しいCoCo５人衆でした。野郎どもも負けるなよーっ！



◀MCの楽しさなら、幹代ちゃんだ



◀恵理香ちゃんのフリは、とてもキュート



◀真樹ちゃんには、ハマるなぁ



◀へろへろしゃべる理恵子ちゃんだ

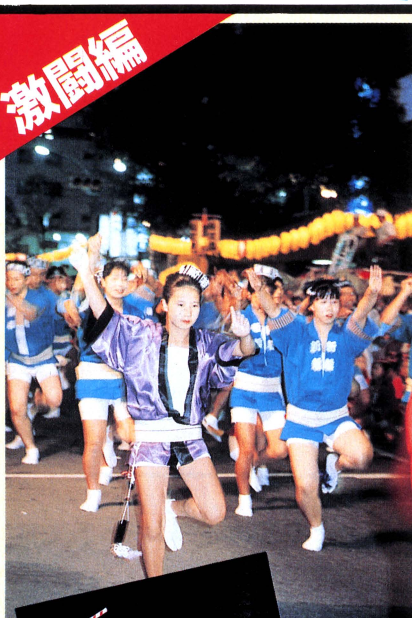


◀あっちゃんの歌は、とくにうまい

激闘編

徳島ばかりが阿波じゃない。東京の逆襲

高円寺阿波踊り（8月26〜28日　JR高円寺駅前）



今回のコンセプトは「踊る阿呆に見る阿呆それを写真に撮る阿呆おまけに記事にする阿呆」である。キミならどの阿呆を選ぶ？

さて、８月26日から３晩にわたってくり広げられた高円寺阿波踊りは死人こそ出なかったものの、リオのカーニバルに匹敵する、狂乱のイベントであった。なにせ、３日間の人出が100万人である。100万人といえば、東京ドームに20杯だ。すごい。しかし、ここで興味深いのは、100万人のうち、実際に踊っていたのは１万人以下。つまり、99万人は〝見る阿呆〟だったのだ。これが平成の日本か……。

踊り手も、地元から参加したのは、わずか17連。その他の45連は、本場徳島や、仲良し市町村からの助っ人。

地方在住の読者くんは知らないだろうが、高円寺はここ数年〝日本のインド〟と呼ばれている。つまり、高円寺に住んでる若者の約８割が、ミュージシャンや、ミュージシャン志望、もしくはただのロック野郎で構成されているのだ。そんなインド綿の洋服を好んで着るような若者に、ハッピを着て、一緒に阿波踊りを踊ってくださいとは商店街のおやじも言えないのであろう。そんなわけで、地元からの参加はわずか17連となった。けれど、ロッカーだって人の子。近所でくり広げられるイベントは気になるらしく、金髪のねーちゃんが、浴衣姿でかっぽする光景も見られた。いつかヘッドバッキングするヘビメタ連や、たてノリだけのビートパンク連も登場することであろう。



◀高円寺の名士が、大集合したのだ



▲駅前に突如として出現した提灯。まあキレイ



▲踊る人々は年年歳歳、高齢化してきたらしい



▲あらゆる阿呆にも劣る、〝駅から見る阿呆〟だ

DATA　昭和32年にスタートした高円寺阿波踊り。もとは地元の神社に奉納するバカ踊りが発生だった。ハッピとひっつめ髪はブスもキレイに見える。

撮影　江尻宏明

小川範子の

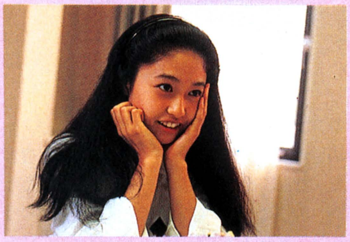
NORIKO OGAWA

おマこらせ日記



『続・赤毛のアン』に大感動！ この夏いちばんの収穫





▲『赤毛のアン』はシリーズが10冊出てます。年内に読破するのが、'90年後半の目標だそうです

２学期が始まりました。

私の学校は、やめていく人が多いけれど、入ってくる人も多いんです。私のクラスには転入生が４人入ってきたんです。

クラスの友だちは、みーんな日焼けで、まっ黒です。水着の跡なんかくっきりついちゃって。うらやましいですね。

私は夏休み中に、３日間オフをもらいました。１日は中学時代、１日はいまの友だちと会って、もう１日は映画を観に行ってきたんですよ。

中学時代の友だちと会うのは、本当に久しぶり。みんな髪型なんかは変わったけど、基本的にはそのままで、なつかしかったな。なんとこの日は、カラオケボックスに行ってしまったのです！　初めて行ったんだけど、なんだか不健康な所ですね。あんな狭い所に、女のコが５人も詰まっちゃって。

高校の友だちとは、お買い物に行ってきました。その子が、部屋の模様替えをするというので、クッションの生地選びに付き合ったってかたちですね。

私もせっかくだからと、シャツを買ったんだけど、5000円が1900円というバーゲン品だったので、１度着たらヨレてしまいました。

映画は『続・赤毛のアン』を観たんだけどこれがもう、本当によくって。オススメします。ぜひ観てください。

学校で、夏休み中の出来事を作文に書くっていう機会があって、私はこの「続・赤毛のアン」のことを書いてしまったほど。

感動して感動して、まわりの人にヒンシュクを買うほど、大泣きしちゃった。映画でこんなに泣いたのって、久しぶり。

私は、どういうわけか、あまり泣かないように見えるらしいんだけど、意外とよく泣くんですよね。最近では『太陽へのラブレター』の原作を読んだときとか。

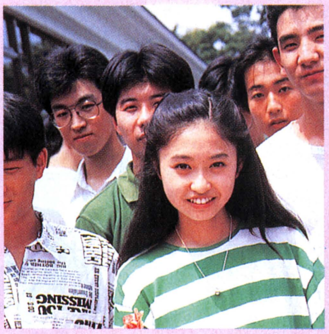
それから、悔しかったり、怒ったり、でもよく泣きます。私が泣いてても、麻生さんなんて慣れっこになっちゃってて、慰めてもくれないし。しばらく泣かせとけば、私も気がすんで、ケロッとしちゃいますが。

ドラマでも、私が演じる女のコってよく泣きますよね？　それも、ただ「泣く」じゃなくて、「泣きじゃくる」「泣き狂う」「さめざめと泣く」っていうふうに、注文つきで台本に書かれちゃうことが多くて。でも、こういうふうにかまえられちゃうと、泣くのも難しいですね。自然に感情が高まって、泣くっていうなら無理がないんだけど。

あ、いくら「泣き」の演技が慣れてるからって、私生活でこれを使ったことはありませんよ。

コンサートのときに、映画出演の話をしたんだけど、これがちょっと延期になってしまいました。映画は未知の世界だから、あせらずに、じっくり作ろうってことで。皆さんもじっくり待っていてください。うれしかったから、はやばやと報告したけど、決してホラを吹いたわけじゃありませんから。

でも、学校が始まってホッとしたな、やっぱり、朝が規則正しい時間に始まるっていうのはいいですね。気分が安定します。今年は夏が暑くて大変だったけど、その分、秋の涼しさが楽しみな今日このごろです。



◀『母をたずねて三千里』も泣いたそうな



読者通信

今年もまた、文化祭でお会いしましょう！

単行本は11月10日発売予定で、範ちゃんもスタッフも頑張っています。グラビアロケで軽井沢に行って、そばを食べました。店員さんは、なんと当コーナーの愛読者で嬉しかった。今月も読んでる？

さて、10月14日はよみうりランドイーストで、11月3日は大阪歯科大で範ちゃんに会えるよ。詳しいことはファンクラブ（☎03-464-1277）で。まもなく新曲のレコーディングに突入します。

おたよりください。編集部「泣き虫範ちゃん」係まで。生写真をさしあげます。それと生写真の発送、遅れてゴメンなさい。もうちょっと待ってね。

撮影　江尻宏明

この手で地球をキミの手に

世界征服講座

●ゼラン星人の巻●

先月は、世界征服には“ほどほどの”情報が必要だ、と申し上げました。さて、今月は、敵に情報を流さないことも肝要であることを、具体例を上げて、ご説明いたしましょう。

ゼラン星人（帰ってきたウルトラマン・31話）は、機械の開発に長けた宇宙人であります。彼はウルトラマン2世のウルトラブレスレットを電波であやつり、2世を襲わせました。どんな怪獣でも倒せるブレスレットならば当然、2世自身も倒すことができると考えたのでありましょう。もっともであります。現に、2世はブレスレットの襲撃に、防戦一方でした。

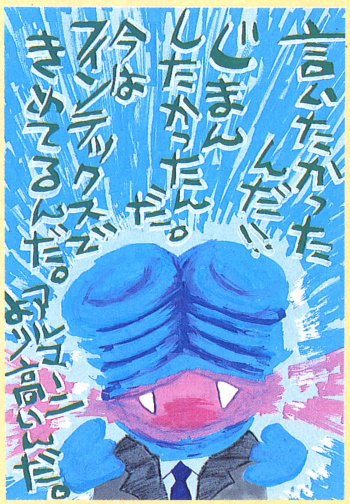
しかし、彼は少し、おしゃべりがすぎたようです。なにしろ。人間の子テルオに変身。郷秀樹（2世の仮の姿）にテレパシーで、「ブルーマ（彼の怪獣）を倒したときが、お前の最後だ」などと、調子に乗って宣言してしまったのです。そしてその宣言どおり、ブルーマが倒された直後、ブレスレットをあやつりました。

ところが、2世は宣言を聞くや、早手まわしにＭＡＴの伊吹隊長に、「2世がピンチに陥ったら、テルオを捕えてください」と言い置いておいたのです。伊吹はテルオを捕えようとし、反撃を図ったテルオ＝星人は、伊吹のマットシュートに撃たれて、哀れ異郷でその夢多き人生を閉じたのであります。

もう、賢明なる読者諸君にはおわかりでしょう。2世に、自分の計画をべらべらしゃべったりしなければ、彼はこの緑なす地球を、自らの物とできたのであります。

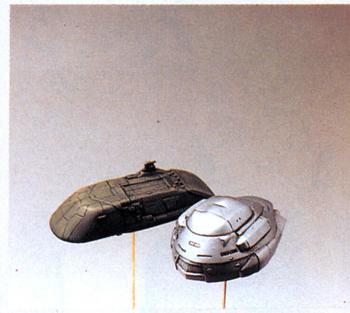
彼に限らず、世界征服を志す者は概して口が軽すぎました。ショッカーの怪人のほとんどは、本郷猛や一文字隼人に自分の任務をばか正直に説明していたはずです。

作戦は隠密を以てよしとするものです。皆さんも大望はうかつに他人に語らず、密かに進めていてください。では、また来月。



イラスト／等門じん

3Dエキスプレス



今月は、またまた『ゴジラVSビオランテ』ネタの登場です。それも'84年版『ゴジラ』に登場した“首都防衛移動要塞スーパーX”と『ビオゴジ』の“スーパーX2”の2個セットという新製品。発売は海洋堂（ロードスファンにはおなじみね）、定価は2つ1組で1800円（税抜）。材質はソフトビニール製でパーツ数も少なく、組立ても簡単。大きさが2個まとめて手の平に乗ってしまうのが、ちょっと悲しいけど、例えば、前に出たソフビのゴジラと合せてジオラマを作ろうという人にはピッタリのスケールなのでいいのかもしれない。

それにしても、東宝特撮メカは実は旧作の方がカッコイイのが多い。例えば『緯度0大作戦』のα（アルファー）号とか『サンダ対ガイラ』の殺獣メーサー車とかいっぱいあるので、今後はぜひ、そちらをお願いしたい。（メーカーさんヨロシクね♡）そうそう、今月はこの2個セットを5名にプレゼント。詳しくはP298参照。

Newtype 攻略日誌㊽

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

NEWTYPE11月号の巻頭カラー特集はNTでしか出来ない掟やぶりのF1ジャパングランプリ特集！特写に次ぐ特写にオドロイてくださいませ。モチロン『ナディア』や『ガンダムF91』も見どころたっぷりでございます。NTはアニメおたくのためのバラエティ雑誌だあ!!（ウソだってば!!）特写といえば、笠原弘子チャンのエッセイ集『蒼い準宝石』出版記念特写もあります。う～ん今月も、ひと味ちがうぜ！



月刊NEWTYPE11月号（特別定価490円）コミックGENKIの素がついてます♡巻頭は橋本正枝『マハラジャ』最終回だ!!

ＯＶＡベスト10

解説／きしかわおさむ

8月1日～31日オリコン調査

順位	タイトル	発売元
1	機動戦士ガンダムⅠ	CSG
2	魔動王グランゾート 最後のマジカル（前編）	タカラ
3	聖闘士星矢 3	東映
4	ダンボ（日本語吹き替え版）	DHV
5	魔動王グランゾート ノン・ストップ・ラビ	ビクター
6	NINETEEN 19	集英社、V
7	宇宙戦艦ヤマト2 第3巻	J.A.V.N
8	宇宙戦艦ヤマト2 第4巻	J.A.V.N
9	となりのトトロ	徳間書店
10	戦国魔神ゴーショーグン（TV版全26話＋劇場版）	TJC

うーむ、あいかわらず強いガンダム。これは久しく絶版になっていたので当然といえば当然。ＴＶシリーズの全話ソフト化がファンの間で高まっているけど、制作のサンライズは切り札としてとっておく意向のようなので当分は無理だろう。5位の『ノン・ストップ～』は、ＴＶシリーズからラビの活躍シーンを編集した作品で、ラビファン向けの構成なのだ。それよりも同じ『グランゾート』なら『最後のマジカル大戦』のほうが断トツに面白い。ただし後編は盛り下がっていると感じた。今月のイチ押しは『ゴーショーグン』。楽しいぞ。



裏時空戦士
やまざき拓の

OVAシンドローム

ノベルズで大ヒットの、藤川桂介原作『宇宙皇子』のシリーズOVA「天上編」を今回はチェック！

未知なる世界「天上界」に船出した皇子たち



▲地上の苦しむ人々を救うため、そして許婚のなよ竹に会うため、天上界へと向かう

宇宙皇子

天上編・宇宙皇子

地上から天上の世界へと舞台を移した「天上編」は、全6巻のシリーズOVAとなっている。

役小角の命を受け、仲間たちと共に「天翔船」で旅立った宇宙皇子。地上では「安らぎの世界」と思われていた天上界が、じつは荒ぶる神々たちの世界と知り、思いまどう。そしてその神々たちの争いにより天上界の海底に追いやられた阿修羅王の復権を願い出るため、帝釈天のもとへ……。

皇子が天上界に来た目的はもう1つ。許婚のなよ竹と会うためである。それを静かに見守るのが、金剛山で皇子とともに戦ってきた少女、各務。「これも試練だと思うの……」という言葉の奥に、皇子への深い愛が映し出されている。どの巻でも、そうした彼女の心模様がいじらしく描かれているのが、とても印象的だ。

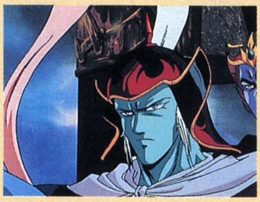
天上界の温かさ、あるいは荒々しさを演出した効果処理の力の入りようは必見といえる。



▲皇子たちと共に旅をするキジムナー。物語のマスコット的存在だ



▲個性あふれる皇子の仲間たちも、しっかりワキを固める



▲天上界に立ち入ってきた皇子たちの様子を見ていた四天王だが……

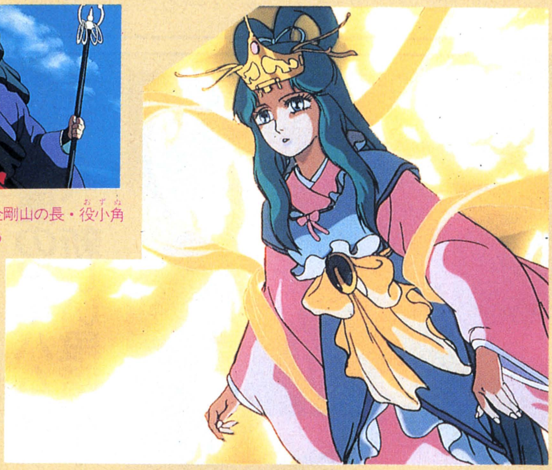


各務

▲皇子への恋心を表に出すことなく、行動を共にする彼女。健気である。



▲天上界への旅は、金剛山の長・役小角が与えた試練でもある



なよ竹

▲皇子と出会うことにより、天界へと戻っていく。許婚として誓い合ったハズだが……

『天上編・宇宙皇子』は10月25日、発売開始

10月15日に第1巻が発売される『天上編・宇宙皇子』。来年3月まで、毎月発売される。全6巻なのだ。価格は4800円(税込)で、レーザーディスクも発売予定。右のジャケットは、そのディスク版の方だ。時間は30分。●スタッフ＝総監督／今沢哲男、シリーズ構成・脚本／武上純希、キャラ原案／いのまたむつみ　●キャスト＝皇子／古谷徹、各務／山田栄子、釣／塩谷翼



※『天上編・宇宙皇子』販売元／バンダイ・角川書店

MOVIE

『ケルベロス』(仮)

押井守の大逆襲！ 2本目の実写映画だ!!

独特な感覚でファンの多いアニメ作家、押井守。その彼が、またも実写映画に挑戦だ。しかも、今度は総製作費2億8千万円!! スケールもアップ。その記者発表会が、さる9月10日、行われた。



キミは『紅い眼鏡』をおぼえているか？ そう、押井守の監督、千葉繁の主演によるビデオ時代のカルトムービーだ。

その押井守が、再びあの異様な世界に挑戦した。それが35ミリ映画『ケルベロス～さまよえる天使～』(仮)だ。

今度の主役は千葉繁演じる都々目紅一ではなく、その後輩、乾亮。乾を演じるのは、あの珍作『仮面ライダーBLACK RX』で、クライシス帝国地球攻撃兵団の海兵隊長ボスガンを演じていた藤木義勝（ただし、ボスガンの声は別人)。身長190cmという、たいしたたまげた人で、そのデカさを押井監督が気に入ってのキャスティングとなった。

物語は元ケルベロス隊（首都圏治安警察機構の特別機動隊）隊員の乾が、やはり隊員で、騒乱を起こして国外逃亡した都々目を探すというもの。そこに都々目の恋人タンミーや謎の白い服の男がからんでくる。

押井監督は「20年前の日本の原風景を撮りたかった。台湾の田舎で、それは達せられたと思う。センチメンタルでノスタルジックな映画になったと思う」と語る。

公開形式は未定だが、10月末完成というこの作品。楽しみだ。



▲押井監督『紅い眼鏡』のような難しい作品じゃありませんよ（笑）



▲ヒロイン、タンミー役のスー・イーチンは台湾のCFで活躍中の18歳



▲メインスタッフ。プロテクト・ギアデザインの出渕裕の顔も見える

撮影 江尻宏明

CD



『イマージュ 皆口裕子』

声優のアルバムは、今、新しい段階に！

「いつもパソコンの方ばかり向いているあなた……、キーをたたくその指で、私の肩にふれてほしいの…」

なーんて、あの『ねるとん紅鯨団』で毎週、甘いナレーションを聞かせてくれる声優、皆口裕子のファーストアルバムが、10月1日に日本コロムビアから発売された。タイトルは『イマージュ／皆口裕子』。『ねるとん』やTVアニメ『YAWARA！』でぼくらをヘロヘロにしてくれるあの甘い声が、メロディにのってやさしくささやいてくれるのだ。やったね。

さて、声優のレコードといえば、昔のアニメブームの頃からあって、それは今でもNG5なんて連中も、けっこう活躍しているわけだ。けれど、このアルバムは、そういうのとはひと味、ちがう。音楽業界や広告業界などで活躍中のスタッフが皆口裕子という素材を、彼らのフィルターを通して"Image"したのだ。その答えとして、アルバムは全体的にバラードやボサノバといった、しっとりした楽曲中心にまとめられている。また、全9曲中2曲は、彼女自身の作詞である。価格は3,000円(税込)。

心霊さんいらっしゃい



田舎の墓地はゾンビも出ます。ご用心…。

「福袋」にはあれ程、らちもないイラストの投書が来るのに、人の生と死をみつめる「心霊さんいらっしゃい」にないとは末世…と思っていたら、来ました来ました。

写真を送ってきてくれたのは世田谷区の田中啓之君。夏休みに旅行に行ったとき、フィルムが余ったので撮ったのだそうです。なんでえ、余りか…という気もしますが、田舎の墓とは、いい所に目をつけましたね。都会とちがって田舎にはまだ、土葬の風習が残っており、それ故、霊が完全に成仏しないことがあるのです。それに新星の爆発で宇宙線がふりそそげば、死体はゾンビとなりますね。恐しいことです。田舎の墓地には気をつけましょう。ところでこの写真ですが、別に霊は映っていません。幸か不幸か、どっちでしょうか？

イキなカントク實相寺昭雄の



ナメてかかれ!

実相寺監督の自伝的フィクション『ウルトラマンを作った男たち』で、永島敏行が演じていた豪快なキャラクターのモデルがTBSの名物男・並木章氏だ。爆笑だぞ!!

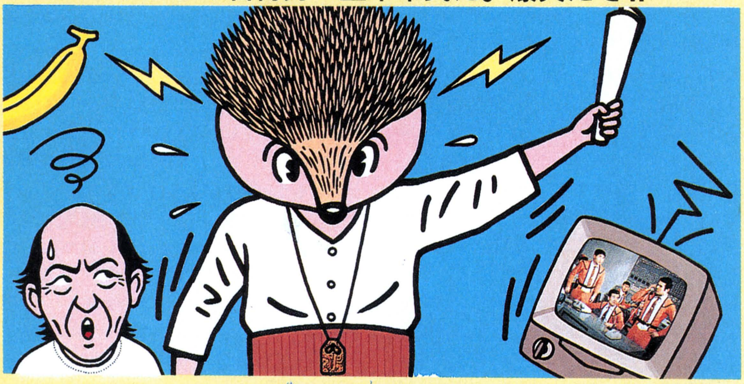


イラスト 塩見正一

わが親友・香具師 ——並木章のこと——

嗚呼、私はイコちゃん大王河崎実の走狗と化している。つい、おだてに乗って、あれこれ打ち明けてしまうのだ。今回も、大王は私の親友並木章の秘密をあばけと言う。私のウルトラにまつわる小説『星の林に月の舟』で並木章として登場したモデルのことだ。

しかし、私にとっては大王と親友の板挟みである。いまや、キー局TBSの事業局長をして〝望月の欠けたることなし〟を謳歌する大局長の過去など白日に晒せるものではない。と言うより、大局長には大河小説ほどの波瀾万丈の挿話があり、この紙数では到底無理なのだ。しかし、大王の命令とあらば致し方ない、その一端だけでもご披露しよう。とは言え、現役の局長である。芹澤鴨とは違う。並木章が『コンプティーク』相手に、名誉毀損の訴えを起しても、それは大王の責任であることを、明記しておこう。

実は、並木と私は都の西北で同級生ではない。奴は一学年上である。それが一緒になったのは、何と、奴が替え玉試験で落第したからなのだ。こんな友の不名誉を書きたくないが、成功者には暗い過去がつきものだ。しかし、自暴自棄になった並木を慰め、立ち直らせる迄に苦労はなかった。本来、能天気（この言葉にどんな書き方をすべきか、私は解っていない）な男だからだ。しかし、この落第で、奴は私への劣等感が倍加した。何しろ、私は大分がルーツ、奴は佐賀。私は青島、奴は大連の育ち、ことごとに並木は引け目を感じていたからである。その訳は説明する迄もなかろう。

大学の卒業が一大事だった。私は優の数が多く、奴は皆無に近い。しかも、並木は卒業論文に〝モーパッサンの小説における性交後の悲しみ〟なんて助平ネタを出してしまったから、四苦八苦。やった後は本当に白らけるかどうか、連夜の二丁目（昔、新宿二丁目に赤線があった。もっとも、我々の卒業前に姿を消したが）通い。論文を書くどころか、性交後のよろこびばかりで、論文は風化していたのだ。

TBS（当時はKRTと言っていた）にふたり揃って入ったのは奇蹟だが、勿論、私は実力、奴はコネである。三十年前には宝物だったジョニ赤を並木は何本買ったことか。持つべきものは親の愛ということがわかる。ここで、並木章の風貌をご説明しておくと、当時流行したジョバネッテイの漫画の主人公〝マックス〟に酷似している。〝マックス〟はりねずみと思う。大きな目玉の愛嬌のあるマスクに、肥大した身体を想像して頂ければばいい。その〝マックス〟は、KRTに於て、奴の仇名となった。しかし、当時は良き時代だったのだ。『泣くなマックス』という並木風の主人公が登場した連続ドラマも誕生したのだから。もっとも1クールで終ったけれど。

何故か私も同じ局に奉職し、しかも大学から連なって同じドラマの演出部門に入ったが、並木のディレクター暮しは長くなかった。一本立ちして、たった一本の演出で散った潔い姿勢には、流石の私も敬服した程だ。

『泣くなマックス』の最終回近くで、並木はディレクターの座を勝ちえたのだが、その演出が最初で最後だった。しかし、現在残っていれば出鱈目な実験作として再評価されたかも知れない。刑事がスリを追うドラマだったが、ロケ中たまたま移動中のジャイアンツの選手に出交すと、そっちを追ってしまうような調子だったから。その後、いろいろあったが、並木はテレビ映画のプロデューサーに転じた。私が『ウルトラ』へ身を寄せたころである。円谷プロの初期の単発テレビ映画『スパイ・平行線の世界』も、プロデューサーをしていたと思う。その監督は円谷一さん、私は助監督だった。それは日仏合作という画期的なもので、フランス側プロデューサーの前で、日本側の意図やストオリィをまくし立てていた奴の顔を思い出す。驚いたことに、奴が手に持っていた企画書は殆ど白紙で『勧進帳』の弁慶よろしく、口から出まかせを言っていたのだ。それでも、ふらんす人を煙に巻いたのだから、香具師の才能に恵まれていたのだろう。

しかし、並木はTBS局内でも、伝説中の人物である。組織が整って、こういう手合いが少なくなっていることに、淋しさを覚える。

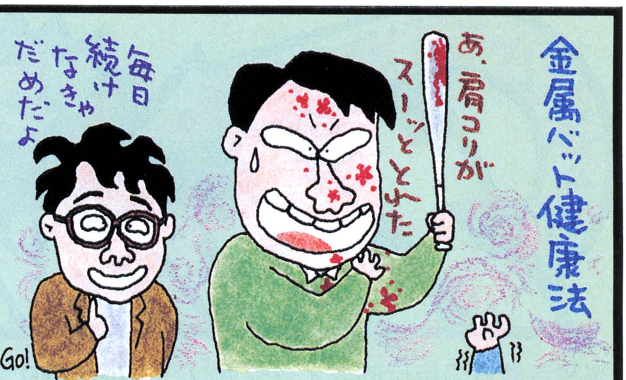
好漢の長寿を祈るばかりである。

コーディネイト／河崎実　ロゴイラスト／近藤豊

小田嶋隆の

21世紀健康法

**それは、むし暑い夏の午後であった。
小田嶋隆が、「妖怪百物語」の連載を、急に、
終了したいと言う。いったい何が起きたのか。
まずは、そのくだりから始めよう。**



好評連載中だった「新妖怪百物語」は、本誌9月号をもって突然終了した。不可解に思った人もあるだろう。また、残念だと感じてくれた読者もあるだろうし、まったく気づきもしなかった馬鹿野郎もいることだろう。

が、ともかく、あれは終了したのである。

終ったことについて

「あら、もう終っちゃったの」

などとつまらぬ指摘をしてはいけない。

そういう心ない一言が男をダメにする場合があるのである。このことは、この場を借りて、特に女性読者の諸君に強調しておきたい。

連載を打ち切ったのは、実は、私の身に危険が迫ったからである。具体的に言えば、元来、世に知られることを好まない妖怪たちが、私をつけ狙い始めたのだ。

妖怪の連載をはじめてからしばらくすると、私の身の回りに現れる人間たちが次々と奇妙な行動を取るようになってきた。

たとえば、電車に乗っていると、妙な青年が寄ってきて、私に臭い息を吐きかけながら

「臭いですか」と尋ねる。私が、礼儀正しく

「ええ、とても」と答えると彼は

「失礼な野郎だ」

と怒り出すのである。また、スーパーに行けば行ったで、険険な目付きのガキが私が買おうとするすべての野菜に、先回りして爪痕をつけて行ったりするのである。

こうした事態の連続を、私は妖怪陣営からの警告と受け止めた。で、このまま妖怪研究の連載を続けていたら、きっと、ある日路上に仕掛けられたバナナの皮を踏んづけて、しかも転んだ拍子に凍った豆腐の角でアタマをぶつけて死ぬことになる……そんな間抜けな死にザマは嫌だ……と、そう判断して、私は連載の中止を決定したわけなのである。

というわけで、今回からは、がらりと趣向を変えて「21世紀健康法」という健康的な連載を始めることにした。

一般的に言って、健康な人間ほど健康には鈍感なものだ。つまり、逆の言い方をすれば、人はいつも手遅れになってから健康について考え始めるのである。勉強でも同じだ。子供に「勉強しろ」というのは、子供のころ勉強をしなかった大人に決っている。

しかし、私の場合は少し立場がちがう。

というのは、私の言う「健康」というのが、普通に言われている「健康」とちがっているからだ。私に言わせれば、世間の無知な連中が考えている「健康」なんてものは、病気の一種に過ぎないのだ。

たとえば世間の連中は、人間は本来健康なものだと考えている。これが既に間違っている。

人間は、生まれつき病気なのだ。いや、人類が毛のないサルとして地球上に誕生して以来、我々はもう何百年もの間、病気なのだ。

とすると、論理的に言って、「健康法」についての考え方も普通とはちがってくる。つまり、世間の無知な連中が言っている健康が、「人間らしさ」であるのに対して、我々の健康は「人間離れのしたもの」にならざるを得ないのである。

その、人間離れした健康について、私は語ろうとしているわけだ。

今後、このコーナーを通じて、我々はあらゆる病気に関して病的なまでに完璧な知識を獲得するだろう。そして、最終的には、異様な、目を覆うような、不気味とも言えるような、人間離れした健康体を獲得するのである。

生身のサイボーグ。素敵じゃないか。

イラスト 中野豪

JOT 吊端撃彦のオナニー放談
全日本オナペットTOP40選考委員会

時代遅れのアイドル・夏樹聖子初登場!!

私、吊端撃彦は、どんなに好みからどはずれた女でも、必ず最低6回はオナニーをこくことにしている。どんな女でも2回やればそれなりの愛着もわいてくる。デブだと思ってた女でも愛着さえわけば気持ち良さそうな肉ブトンに、上を向きすぎた鼻は愛嬌に、すべてが良い方向に変化をしてゆくのである。名人たるものオナニーの回数だけ多ければ良いというものではない。いかに多くのオナペットをうまく利用できるかという、ま廃品回収のような才能が必要とされているのだな、フォーッフォッフォッ!!



▲夏樹聖子『H氏への贈り物』(宇宙企画)レトロなムードの可愛いコちゃんだが、クンニされて本気でイクぞ

さて前置きが長くなったが、チャート解説にうつろう。樹まり子は引退引退と騒がれつつもなお人気が衰えない。そんなことをウダウダしてる間に、とうとう小沢奈美が息切れをしてしまい3位に転落したのである。小沢といえばロリコンフェイスがグッとそそるオナペットであったが、やはりそのタイプは飽きられるのも早いのであろうか。

6位㊥の夏樹聖子は、デビュー当時の松田聖子と新田恵利を足して2位で割ったよーなタイプ。



◀橘優希『お吸いモノください』(VIP)

ひとつ時代がズレてる気もするが、クンニ大好き本気悶え娘なのでこの先期待が持てそうだ。

8位㊥の橘優希は典型的ヤリマンとゆーかんじの娘で、全身からすけべがにじみ出てて優良。

今月	先月	NAME
1	1	樹まり子
2	3	田中露央沙
3	2	小沢奈美
4	4	川村まい
5	6	松坂季実子
6	㊥	夏樹聖子
7	8	庄司みゆき
8	㊥	橘優希
9	7	杉田かほり
10	9	高倉真理子

●プレゼントの応募要項

各ページのプレゼント希望の方は、P287=「理恵からの贈り物」係、P289=「バレストル」係、P294=「ファイヤーミラー」係まで、官製ハガキで応募してください。ただし、各係の上には必ず〝ドラゴンジム〟と書き、さらに面白かった記事とつまらなかった記事を、ひとつずつ書いてください。

ナンテコッタ電波

ついに決戦の時は来た！ 敵本拠地に殴り込みをかけた地球・シリウス連合艦隊。グレートアトラクターの正体は？ マリナとタクナの恋の行方は？ 十二神将は何をたくらむ？ はたしてこんなに伏線が多くて、予定回数で連載は終わるのか？ 考えるだけで頭が痛いぞ！ 目を離すなよ、読者のみんな、クライマックスまで応援ヨロシク!!



▲宮城県 いずみくん
「三つ子の魂百まで」という格言もあるぐらいですから



▲千葉県 御家崎道治くん
この謎はコミックスになった時に説明してあげよう！



▲山形県 鈴木 潤くん
三人のうちで一番登場コマ数の多いジュン。そうま先生の差別の賜物だったりして



▲静岡県 翔鶴くん
軍神様と呼ばれつつも、一番何もしていない人だと思うのは私だけでしょうか？



▲東京都 蓑頭御坊くん
好評だった西野先生。代打のタイムリーヒットってとこだね



▲富山県 くまみ陣さん
成長した外見と裏腹に、性格は子供ぽくなったみたいだね



▲愛知県 鵜飼敏彦くん
快傑の一てんきが11月に結婚するの知ってた？



▲愛媛県 勇者アバンくん
Gガンバスターに搭乗してないススリンの出番は減ってしまうのだろうか？ 心配だ



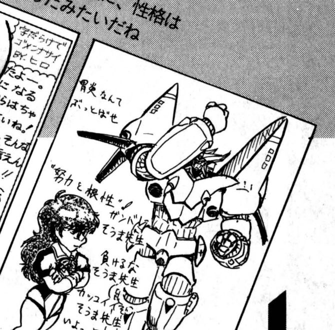
▲愛知県 山田大行くん
日頃丈夫な体の突然の変調だったので、先生も我ながらと、非常に驚いてました。でももう大丈夫



▲埼玉県 豊田達也くん
きみきみ、覆面を描き忘れてはダメじゃないか（笑）



▲愛知県 鵜飼敏彰くん
西野先生の描く柏原コーチに人気集中！ 性格は悪くても美人しか出ないのがトップの良い所だ♡



▲北海道 斎藤 司くん
おだてに弱い0型の先生だからこれで元気百倍まちがいなし!!



▲静岡県 時羽兼成くん
六頭身のマリナも良いけど、二頭身のも捨て難いよね♡

お便り発信待ってるゾ！
あて先は 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部「ナンテコッタ電波」まで！

PUPPET MASTER

NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 12



シリウス傀儡(くぐつ)兵器「終焉」

この傀儡兵器は、精神装甲という兵器体系を持つシリウス軍のなかにあっても非常に異質な兵器であろう。実際、公式に発表はひかえられ事実上はこういった兵器が存在しないことになっている。それもそのはずで兵器を操作するのは通常の兵士とは異なる「傀儡衆」と呼ばれる特別な世襲制の私設集団に限られるからであり、それは特殊部隊や傭兵とも異なる呪詛(じゅそ)を専門とする忍者のような存在である。彼らは人知れず傀儡兵器を伴い敵地に侵入し目標を抹殺する。ただし彼らの目標となる「敵」とは連邦軍側に限られるわけではない。利害が一致するならシリウス内の「依頼者の敵」をも始末してくれる。

設定協力／今南二

あやつられるタクナの運命は!? 痴漢の汚名を晴らすことはできるのか(笑)!?



次回12月号第12話 マリナ、危うし! 十二神将の陰謀!! に大ボケキーーック!!


今 エルトリウム艦隊の取っている行動は
まさに神をも恐れぬ愚かな行いなのだ
分かりました……
ならばいたしかたありますまい
タクナよ 我命ず――!
ズキッ
ズキッ
!
あっ頭がっ!
ううう……
むくっ
キーン
大浴場
カッ
カッ
カッ
きゃーっ


ホニャラよ 会議の結果が出た…
やはり結果は……
ハヤミマリナを
暗殺せよとのことだ
タクナセドウとの精神波は？
ブンッ…
はい このように完全に同調しております
しかしどうも気が進みませぬ
しかたあるまい 我々人類が
他の宇宙生物との共存をこばむことに対し
神が神自身の力を持ってして我々に警告を与えているとするなら


なんだかな〜〜
あんたもへんよ!
サービスカットだねっ
きゃっ
そーかい?
わたしは
若ハゲ様と結婚!
シリウス人と結婚できる?
するのっ!

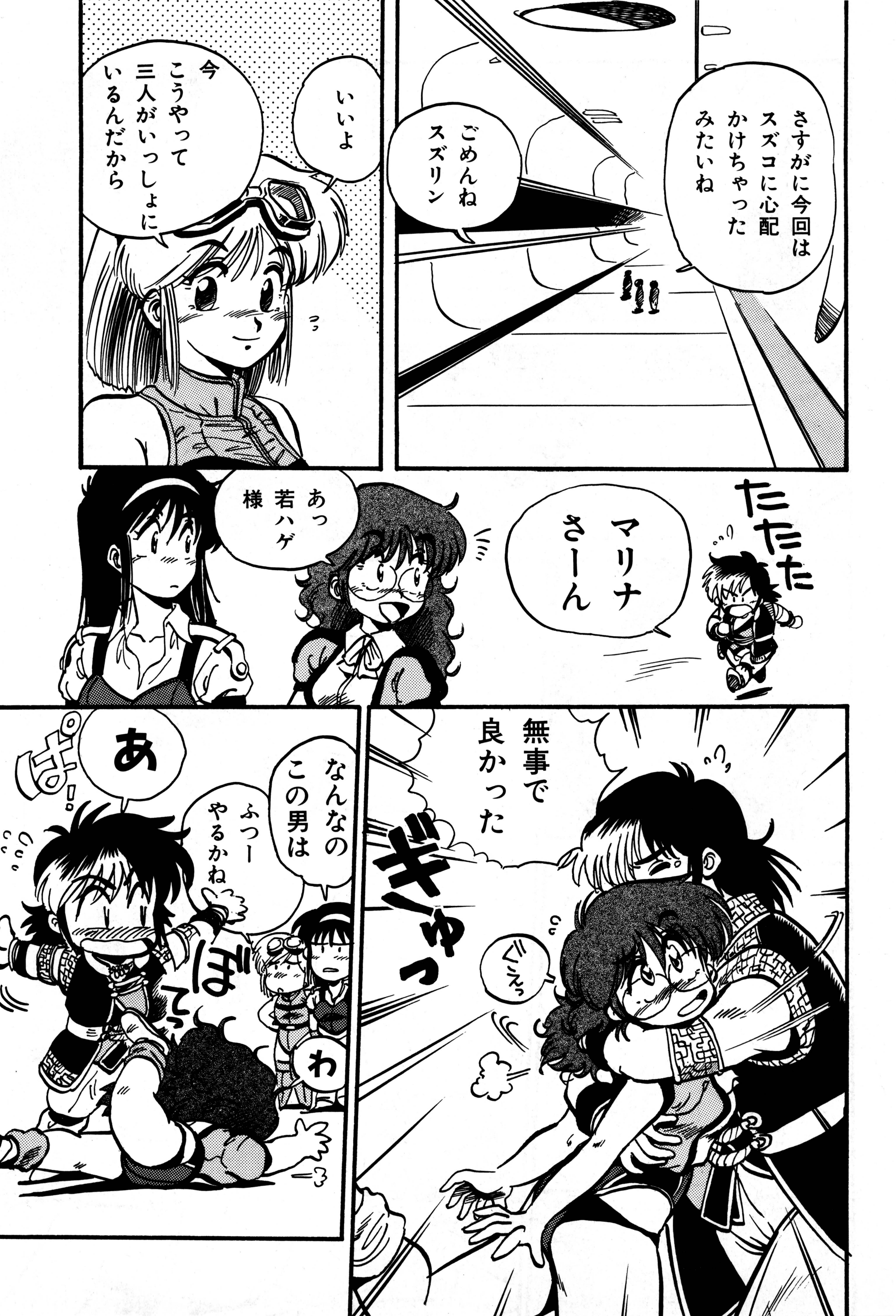
所変って……


シリウス　本星


あんたは変よ！
え―― 今でもふつうの女の子だよ～～
あ～くもった
帰ったら私ね――
広い土地にお城と運転手付のリムジンと結婚したいな――っ
どさどさっ
ワッシャ
ワッシャ
お～っ
そして性悪な継母と姉達にいじめられるんだねっ
スズコは？
こ～しちゃる
ぐちょ
ぐちょ
しみる～～っ
おれか？
そうだな――みょうにつまらない月夜の晩町をぶらぶらしてるところにあるシブい中年男性と知り会う
はあ
実はそのおっさんは元RAFの隊員でナチの残党の秘密を知って追われているところだったんだ
二人は教々の難関を突破しパリ・ロンドンそしてアフリカへとわたり敵が計画している謎にせまる！そして二人の間は親密になっていくってのがいいな…



あいや
ついうれしくて
……
しつれーしました
どぴゅーっ
ああもう行ってしまわれるの……
あんだよありゃ？
まあわからんでもないけど
……
大浴場
でもマリナいーわよねー
えーなになに
ワシャワシャ
あのタクナって人変わってるけどマリナのこと思ってくれてるもんねー
わたしもねー
恋の一つや二つや三つやまぃっぱいしたいもの
めがねはずせよお前
さっさとグレートアトラクターたおしてさみんなして
ふつうの女の子しよーぜ


さすがに今回はスズコに心配かけちゃったみたいね
ごめんねスズリン
いいよ
今こうやって三人がいっしょにいるんだから
たたた
マリナさーん
あっ若ハゲ様
無事で良かった
ぎゅっ
ぐえっ
ぱ!
あ
なんなのこの男は
ふっーやるかね
ぼてっ
わ



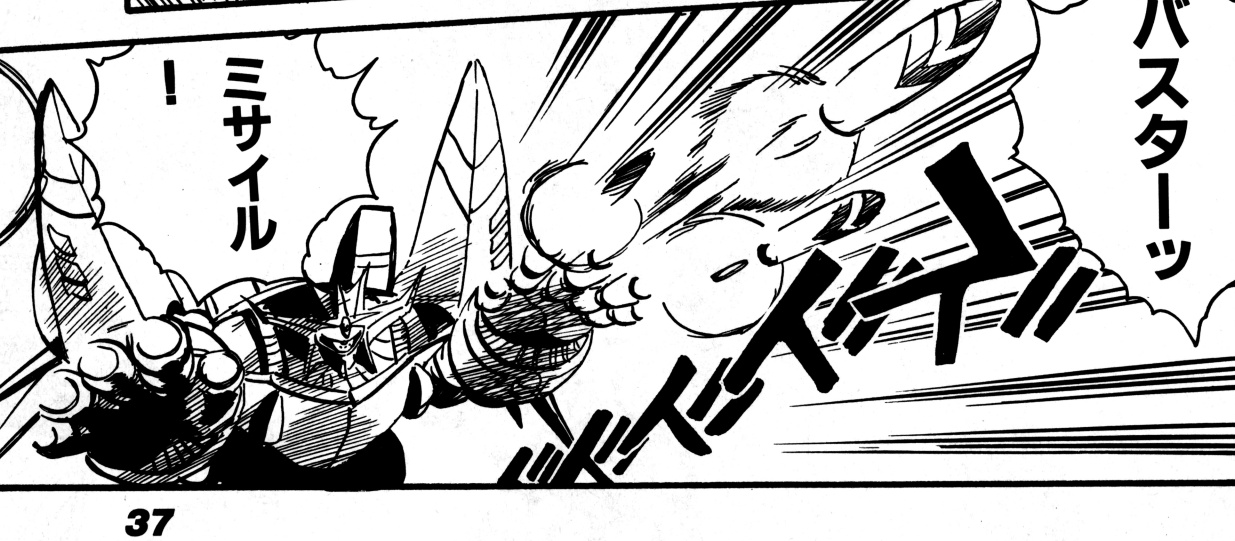
結果が良かったからって調子にのるんじゃないわよ
あなたのとった行動で全人類が死へ向かうかもしれないのよ!
反省しなさいっ
ぐりぐり
ごめんなさーい
しくしく
アラシさんあなたもね!
反省してます……
ばっとしてエルトリゥム1周よっ!
ま 小言はこれくらいにしとくわ
ぶっぶっ
あんまりおこるとはだによくないわ
はあ…
ごめんなさ〜い
おっ終ったようだな
まいったまいった
うーおこられてしまった
とほほ…

そうま先生へのはげましのお手紙は、ナンテコッタ電波まで!




宇宙超獣消滅！
おおっ
やった──っ
グレートガンバスターの勝ちっ！
えっへん


ビイイムッ!!


バスターッ
ミサイル!

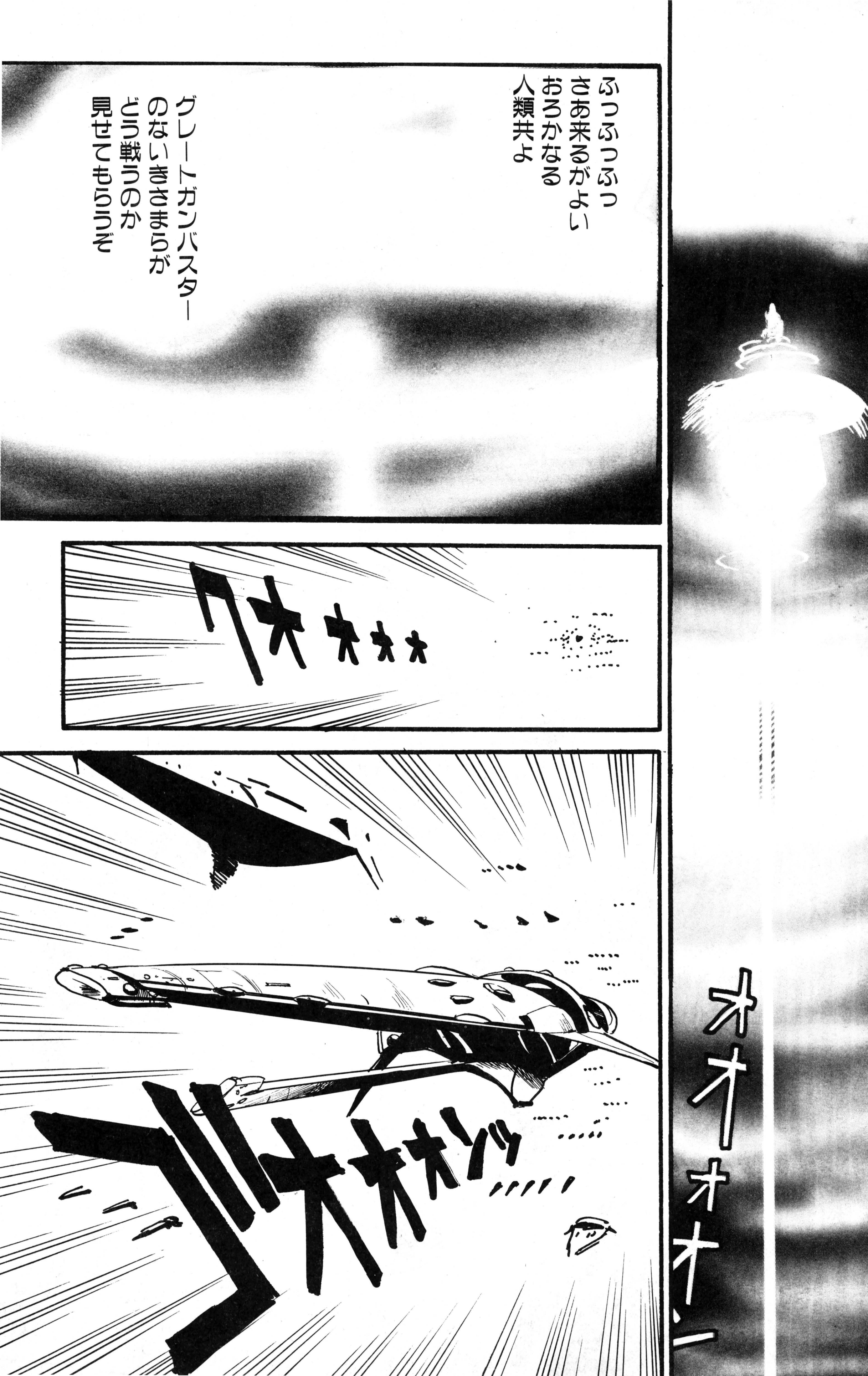

あ……
グレートガンバスタ——!?
おおっ
マリナッエルトリウムがやばいっ!
うんっ
バスタ——


エルトリウムを次元チューブの外へ
押し出すつもりかっ
ばっかやろうもどってこいよこうゆう時はさらっとやってきてさらっとやっつけるんだろ……
下方よりさらに
進入してくる物体あり！
ドドドド


!
二人のことを気に病むのはわかるけど
今は現実に対処しなければならない時よ
それゃ追いつくのは無理なのはわかってます
けど二人はきっともどってきます！
宇宙超獣
エルトリウムに接触しますっ
ドゴ


くそっ 息つくひまさえ あたえんと 言うのかっ
全艦攻撃開始!
ドドドドド
敵の大きさ 約40km エルトリウムに向って来ます!
ゴオッ
軍神 私がシズラーで出ますっ!
いかんっ!
今のきみの体では——
しかしこのままでは
いかんと言ったらいかん!
もどってきますよ!


次元チューブ突入成功スーパーワープは順調です
うむ…
も…もしかしてこれっきりなんですか？
マリナとジュンが私達に追いつく可能性はないんですか
いくらグレートでもこればかりは……
そ それじゃ二人には二度と会えない……
そ そんなばかな……
下方よりチューブ内に進入する物体あり
うっ宇宙超獣ですっ!!


オオオオー
ふっふっふっ
さあ来るがよい
おろかなる
人類共よ
グレートガンバスター
のないきさまらが
どう戦うのか
見せてもらうぞ
クォォォ
ゴォオオンッ


でも もし二人が脱出できてもこちらがワープに入ったら
2
1
私達といっしょに行くことはできないけれど……
……そ
そんなっ！
0
ギイイィーン
スーパーワープ開始！
マッマリナさんっ!!


スーパーワープ開始まであと15秒!
短距離ワープ!
そう あの爆縮の超重力につかまる前ならば…
あと10秒! カウントダウン
8・7
6
ギュオオオン
5
4
3



そんなっ！
主人公がこんなとこで死んだらしゃれになんねーぞっ!!
ひとつだけ爆縮から逃がれる手があるわ！
！
ただあの二人が気付けばだけど…
軍神ワープ開始まであと30秒です！
爆縮の影響は!?
シリウス艦のバリヤーでなんとかもちそうです！
くそっ出だしでいきなりつまずくとは……

トップをねらえ! NeXT GENERATION

特別掲載!!(トホホ…)
原作者描き下ろし(笑)5コママンガ!



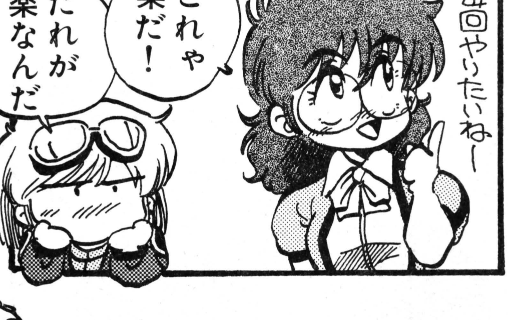
作/画 わたなべまりを兄弟➡



STAGE・11

世紀の一瞬!これがスーパーワープだ!!





作画 **そうま竜也**

原作 **GAINAX・渡辺満里夫兄弟**




戦☆闘☆再☆開
第2部スタート!!
超興奮巻頭カラー!!
気になる劇場アニメ
先取り情報も満載!!
麻宮騎亜
サイレントメビウス
毎月26日発売
月刊コミックコンプ
11月号
好評発売中!
定価390円(税込)
角川書店
ソード・マスター/羽衣翔
宇宙英雄物語/伊東岳彦
銀河戦国群雄伝ライ/真鍋
譲治 魔狼王風雲伝/沢田
翔 エルデガイン/円英智
ローンナイト/吉富昭仁…
などなど、強力連載陣!!



今月の迷キャッチ!!

愛知県／みそかつ矢地王くんの作品である。キャッチとしてはいまいち弱いが、ガルちゃんのキャラクターと「ニャン♡」のセリフのミス・マッチ感覚が採用の決め手となった！

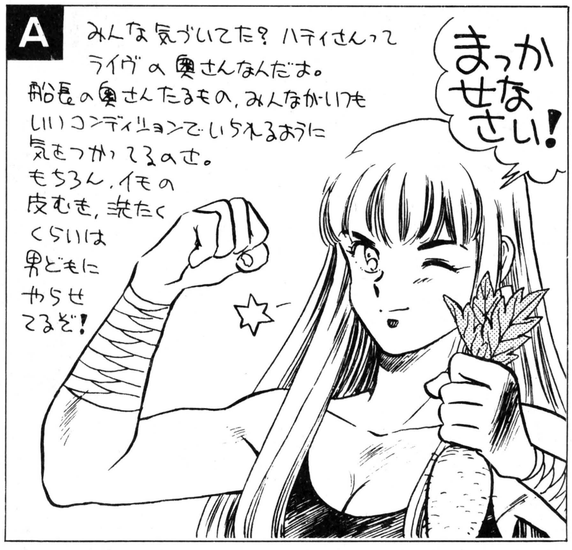
迎先生に直撃インタビュー



Q 第14話で、ハティさんがチャバルに服をつくってあげる、といっていたんですけど、ひょっとしていままで、ハティさんはプリオーラの中で家事一般すべてを受け持っていたのでしょうか？　うーむ、ぜひとも知りたいぞ！

〈東京都／如月葉月ときりぎりす'88〉

◎どうなんですか、迎先生？



『RW』12月号は番外編で登場!!



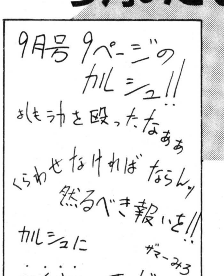
というわけで、次回は番外編なのだ。しかも、ぬぅわんとあのフェムリューくんが大活躍!! はたして彼は、今度こそ報われるのだろうか!?　期待はできないが(笑)、次号お楽しみにィ♡

RW人気投票 BEST 10

ウソみたいだけど、ほんとにこういう結果になってしまった。しかし1票差とはねえ……。来月の最終結果がどうなるか予想もつかないぞ！　そのほかでは、今月めだって票を集めたのはイアティルス様と極道くんなのだった。

1位	ラカ	150票
2位	ウィル・ポー	149票
3位	チャバル	76票
4位	イアティルス	24票
5位	フェムリュー	22票
6位	極道クン(ウソだろ！)	19票
7位	コロンコ	15票
8位	マーサちゃん	15票
9位	サザ	14票
10位	ガルラスーン	12票

今月のごひいき筋！



▲京都府／川口剛史　ラカのファンはやっぱり過激である



▲愛知県／ごまふあざらしのりゃう　年増ってのは失礼よ

Rune Worth Club
ルーンワース倶楽部

ああ、チャバルの冒険もついに終わってしまったのか。「RW倶楽部」もこれで……じつは来月もあるのだ。だって『RW番外編』があるんだもん。次号がホントの最終回!!

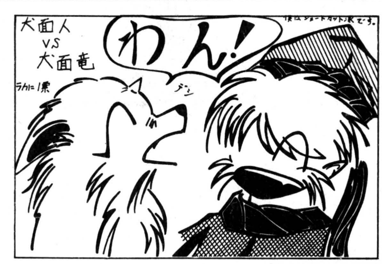
ILLUST



▲埼玉県／道尾総司　ほい、先に名前をつけちゃったヤツの勝ちってわけで高原の村の少女はマーサちゃんに決定



▲東京都／ぼびぼびんぼん　さぁすが極道くんはしぶとい、しぶとい。ホントに出てきたらどうしよう!?



◀宮城県／八木忠芳　シロちゃん（コミックコンプ読んでね♡）とホンバって、とっても気が合いそうだね



▲静岡県／時羽兼成　あんまり気のりしてなかったみたいなのに、凝りだすと止まんないタチなのね



▲埼玉県／デモノバ　イア様に対してここまでやるかぁ？（でもガルちゃんが賛成してるからダイジョブか♡）



▲香川県／龍之介　久々に出てきたと思ったら名前が変わってる？ いいじゃん、人気投票でもハティに負けてるし



▲奈良県／雪悠ゆーと　おっと、チャバルくん大打撃!! でもどーせ見るならチビラカの寝顔とかがよかったな



▲岩手県／ほびー　単純明快。迷キャッチで採用してもよかったんだけど、絵もよかったのでこっちに入れたよ



▲和歌山県／はおーじゅ　やっぱりキミもそれを心配したか!!　チャバルぅ、おまえってヤツはほんとに主人公か？



▲東京都／岩崎れえこは㊞　サザくんってば、ぶたれても殴られても、ほんとにけなげ。他人とは思えない（某F談）



▲熊本県／池永春生　どーせ総スカンをねらうなら、いっそヌードで描けばよかったのに（見たくねーけどさ）


そーだよ!
ぐい!
ラカはアルカバイにいってレスリング大会に出るんだから!
王子さまー!
いやーッ
あ
ここにまたひとつの勇者の物語が生まれた…
でも　それは神々とルーンワースにとってほんのひとつの物語……
おしまい


ウェイカ・バーンさま!!
どひー
死を望むガルラスーンやあなたには気に入らないでしょうが…
クス
私を裏切った分これからの人生私に捧げていただくわ♡
ラカ…
すくっ
あたし!
あなたと静かに暮らすなんてごめんだわ!



あの男に…！
あ…


魔物を封じし神の壺よ…
イア・ルーンワースの終末の彼方に…
あっ
パ
…去れ!
?
?
…これでご満足?
なにもかもあなたの計算どおりってわけですね!
ええ♡
では私も最後の仕上げを…

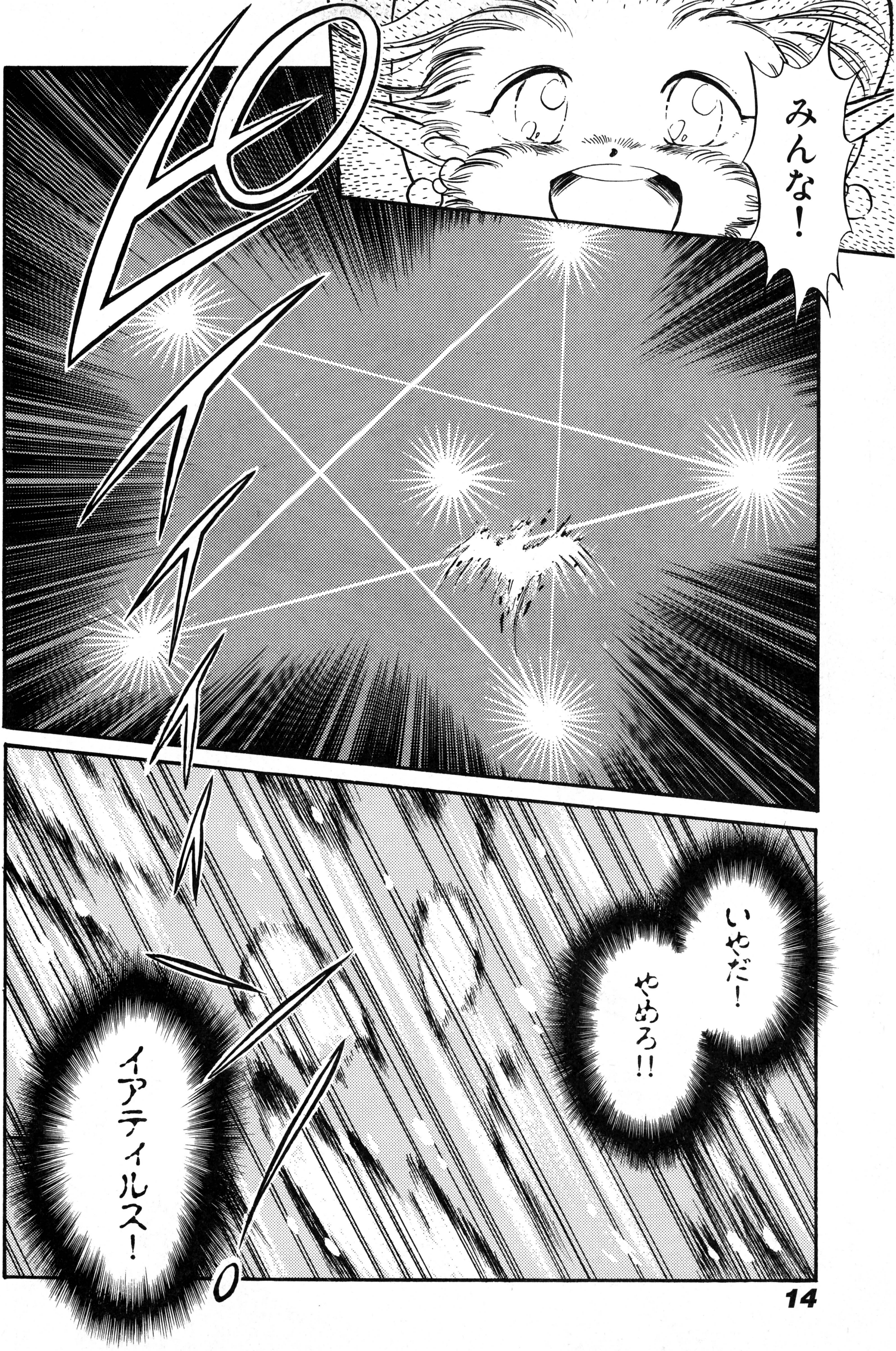

おまけに あなたの信者が また増えそうだ
リーンファに 恩を売る気でしょっ
あなたは あの男を 救いたいの でしょう？
救ったさ！
これで ウェイカ・バーンは 死ねるんだ！
本当は 何百年も前に 死んでたはずの 男さ！
では あの壺を
二度と この美しい ルーンワースに 戻ってこない ところへ 捨てて ちょうだい！
それが 仕上げってもの でしょう？
ね？


もう…すぐ
オスト・ラコンの魔力が切れる…
お父さん…っ
ウェ…
ウェイカ・バーンさまあっ！
しっかりしてください！
やっ
人間でもいいんです！
ウェイカ・バーンさまーーっ！
ああん
ウェイカ・バーンさま！
死なないで下さいーっ
オーイオイ
いつもながらうまいですね
はじめから壺に封印すればいいものを…
イアティルス神の力を人間に示し壺づくりによってガルラスーンと四聖天の結束をはかり…


ラカ…
リーンファ達…
私はずっと恐れていた…人間だと知られることを…
ラカがなかなか飛べなかったのも私のせいだ
私の…人間の血が入っているのだから…
教主としてみんなの信頼を欠くわけにはいかなかった…
オスト・ラコンが復活した後は教主ウェイカ・バーンの名をリーンファのひとりに譲り…
ラカと静かに暮らしたいと思ったが…
そううまくはいかないようだ…

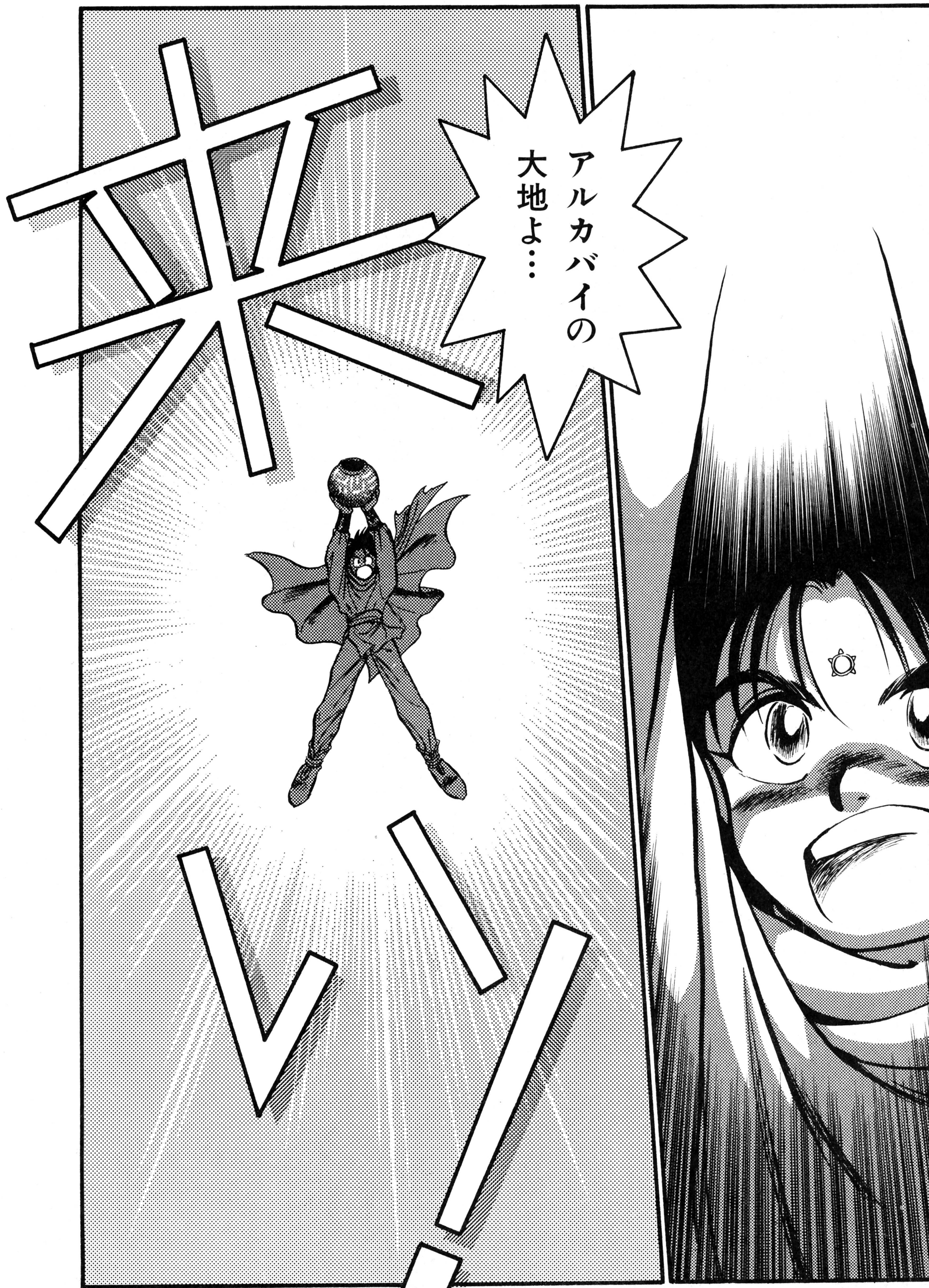

ちょーど間にあったわね♡
ふーっ
チャバルーっ！やったなっっ！
チャバル王子――っ!!
おーい
王子ーっ
ご無事でー


やめろおお……
おお…
ポキュッ


みんな!
いやだ! やめろ!!
イアティルス!


合体(がったーい)っ!!!


？
？？
な…に？
チャバル何してるの？
ゼーゼー
あ
あ
あぁ
あーっ!!
ヒュウウウ〜ウ〜ウ〜ウ
まさか——っっ


アルカバイの大地よ…
来い!


今です！チャバル王子！
！
これを受け取って！
アルカバイの大地を呼び今ここに星を甦らせるのです！
ヒュヴヴーウウウウウウ
へ？
イアティルス…！


五の島の燈台だ!
リーンファの信仰心あっての神殿…
それを失ったから崩れてしまったんだわ…
ギイイイ…
へ…ヘールトール…?
女の子だったのかー
王子ィ!


キャーッ
キャー
ポコッ
うわっ
ラカ！
ガガッ
ウェイカ・バーン
きゃー
きゃー
きゃーっ
どこへいく！
私の
信徒達！
私に
力を…！
…こらっ！
待たないか!!


それに
オスト・ラコンさまが
あんな…あんな…
私達は
信じてここまで
やってきたのに!!
ガゴッ
ズズズ…
パラパラ
ああっ!?
神殿が
崩れる!
逃げろーっ!!
ズズズズ…


ウェイカ・バーン
おまえ…
お父さん…
人間だったの？
ザ…
ウェイカ・バーンさまが
リーンファではなく…
あの人間だと？
ザワ
ザワ
そんな！



な…に？
神殿？
俺が神として目覚めるためのの神殿だよ
おまえは教主となり信徒を集めるのだ
私が…？おまえのための教主だと？
ばかな！
私はイアティルスの信徒だ！
裏切ろうとした男が何を言う？
その姿でイアティルスの元へ戻れるとは思うまい？
わーははは…


あ
ああっ？
ウェイカ・バーンさま!?
私の力を欲したのはおまえ！
望みどおり私にわずかに残された力を与えよう
わずかとはいえ人間のおまえにはそれで充分だ
…それに神殿を築くにもな！


ああっ！
アルカバイ島がっ!!


私は
イアティルス信徒
ウェイカ・バーン
封印されし
魔物よ
我が声が
届いたならば
答えたまえ…
汝が封印を
解いたならば
その時
汝の力を私に！
承知か？
否か？
承知！
よし！


Rune Worth
1989 © T&E SOFT
ついにクライマックス!!
ルーンワース
星の勇者
むかい なつみ
迎 夏生
世界設定／T&E SOFT
最終回 大集合!!

1月号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03-221-9851(編集部) ☎03-817-8523(販売部)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397711539 雑誌13977—11